



Tugas Akhir RD 141558

PERANCANGAN KOMIK DIGITAL UNTUK MEMPROMOSIKAN 30 IKON KULINER NUSANTARA

Surya Bagus Sasongko Jati

NRP: 08311340000010

Dosen Pembimbing:

Rabendra Yudistira Alamin, S.T., M.Ds

198303282014041002

DEPARTEMEN DESAIN PRODUK

FAKULTAS ARSITEKTUR DESAIN DAN PERENCANAAN

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER

SURABAYA 2018



TUGAS AKHIR – RD 141558

PERANCANGAN KOMIK DIGITAL UNTUK MEMPROMOSIKAN 30 IKON KULINER NUSANTARA

Mahasiswa:

Surya Bagus Sasongoko Jati

NRP: 08311340000010

Dosen Pembimbing:

Rabendra Yudistira Alamin, S.T.,M.Ds

NIP: 198303282014041002

Bidang Studi Desain Komunikasi Visual

Program Studi S-1 Departemen Desain Produk

Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Surabaya 2018



TUGAS AKHIR – RD 141558

DESIGN OF DIGITAL COMIC TO PROMOTE 30 CULINARY ICON OF “NUSANTARA”

Student:

Surya Bagus Sasongoko Jati

NRP: 08311340000010

Supervisor:

Rabendra Yudistira Alamin, S.T.,M.Ds

NIP: 198303282014041002

Visual Communication Design Field of Study

Undergraduate Programme, Department of Product Design

Faculty of Architecture, Design and Planning

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Surabaya 2018

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN KOMIK DIGITAL UNTUK MEMPROMOSIKAN 30 IKON
KULINER NUSANTARA

TUGAS AKHIR / RD 141558

Disusun Untuk Memenuhi Syarat

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Pada

Bidang Studi Desain Komunikasi Visual

Program Studi S-1 Departemen Desain Produk

Fakultas Arsitektur Desain dan Perencanaan

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh

Surva Bagus Sasongko Jati

NRP.08311340000010

Surabaya, 9 Agustus 2018

Periode Wisuda 118 (September 2018)

Mengetahui,

Kepala Departemen Desain Produk

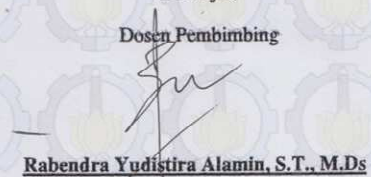


Ellya Zulaikha, ST., M.Sn., Ph.D.

NIP. 19751014 200312 2 001

Disetujui,

Dosen Pembimbing



Rabendra Yudistira Alamin, S.T., M.Ds

NIP. 19830328 201404 1 002

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS TUGAS AKHIR

Saya mahasiswa Bidang Studi Desain Komunikasi Visual, Departemen Desain Produk, Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya,

Nama Mahasiswa : Surya Bagus Sasongko Jati

NRP : 3413100010

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis Laporan Tugas Akhir yang saya buat dengan judul **"PERANCANGAN KOMIK DIGITAL UNTUK MEMPROMOSIKAN 30 IKON KULINER NUSANTARA"** adalah :

- 1) Bukan merupakan duplikasi karya tulis yang sudah dipublikasikan atau yang pernah dipakai untuk mendapatkan gelar sarjana di universitas lain, kecuali pada bagian-bagian sumber informasi dicantumkan sebagai kutipan/referensi dengan cara yang semestinya.
- 2) Dibuat dan diselesaikan sendiri, dengan menggunakan data-data hasil pelaksanaan penelitian dalam proyek tersebut.

Demikian pernyataan ini saya buat dan jika terbukti tidak memenuhi apa yang telah dinyatakan di atas, maka saya bersedia karya tulis Tugas Akhir ini dibatalkan.

Surabaya, 20 Agustus 2018

Yang membuat pernyataan


Surya Bagus Sasongko Jati
NRP: 3413100010

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadirat ALLAH SWT, yang telah memberikan kekuatan dan rahmat-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Komik Digital Untuk Mempromosikan 30 Ikon Kuliner Nusantara”.

Keberhasilan penulis tak lepas dari bantuan banyak pihak. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua saya Ayah Andri Mulia, Ibu Siti Endah Nugrohini, Adik Arya Bima dan Arga Lazuardi Mahesa atas dukungan moral, finansial dan doa doanya.
2. Seluruh keluarga besar Soewandi terutama tante saya, Bupoh Nunik atas bantuannya mendukung proses penyelesaian laporan dan perkuliahan
3. Bapak Rabendra Yudistira Alamin Selaku dosen pembimbing. Saya ucapkan terimakasih banyak atas bantuan ilmu, saran serta bimbingan yang telah diberikan untuk pengembangan Judul Perancangan tugas akhir saya.
4. Sahabat saya Azrul Sukma, Farhan Nur Muh, M Hilmy Fawwazy, Tezza Rangga Putra dan Seluruh mahasiswa dan teman teman saya dari angkatan 2013, terimakasih atas kesigapan membantu saya ketika membutuhkan berbagai macam hal.
5. Ibu Agustin, Ibu Ernawati selaku anggota perancang 30 ikon kuliner nusantara, terimakasih atas bantuan data serta informasi tentang keterkaitan program ini.
6. Bapak Is Yuniarto atas bantuan kurasi komik saya hingga mencapai versi Jadinya
7. Teman serta kolega saya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang telah membantu proses pengerjaan perancangan saya hingga akhir baik langsung maupun tidak langsung
8. Seluruh dosen dan karyawan Despro ITS, Serta seluruh jajaran SKK ITS

Demikian laporan Tugas Akhir disusun, semoga bermanfaat bagi penulis dan pembaca. Penulis terbuka atas saran, masukan, dan kritik apabila ditemukan kekurangan dalam penulisan laporan Tugas Akhir ini.

Surabaya, 8 Agustus 2018

Surya Bagus Sasongko Jati

PERANCANGAN KOMIK DIGITAL UNTUK MEMPROMOSIKAN 30 IKON KULINER NUSANTARA

Nama Mahasiswa : Surya Bagus Sasongko Jati
Nrp : 08311340000010
Jurusan : Bidang Studi Desain Komunikasi Visual
Dosen Pembimbing : Rabendra Yudistira Alamin, S.T.,M.Ds

Abstrak

Indonesia terkenal di mata dunia sebagai negara dengan beragam kebudayaan dan ribuan kepulauan. Karena keberagaman tersebut, ragam jenis masakan muncul dengan jumlah mencapai ribuan, bahkan lebih. Melalui potensi tersebut terdapat peluang untuk mengembangkan salah satu sub sektor Pariwisata Indonesia, yaitu Pariwisata kuliner.

Pariwisata kuliner sebelumnya telah dipromosikan oleh Kementerian Pariwisata guna memperkenalkan masakan Indonesia, yaitu dengan mencanangkan 30 nama Ikon Kuliner Nusantara yang akan menjadi wajah Pariwisata kuliner Indonesia di mata internasional. Selain menjadi wajah Pariwisata kuliner Indonesia, dilaksanakannya program tersebut bertujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat mancanegara akan keragaman makanan yang ada di Indonesia.

Media promosi yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah media komik, komik dipilih karena media ini dapat menjelaskan informasi serta cerita secara sekuensial dengan menggunakan panel, dalam perancangan ini tipe dari komik yang akan digunakan adalah komik digital. Komik digital dipilih karena dapat memudahkan pendistribusian dari komik 30 Ikon Kuliner kepada pembaca dari mancanegara, konsep dari komik akan menceritakan cara memasak, bahan serta cerita dibalik tiap ikon kuliner dengan menggunakan komik tipe Vertikal kontinyu. Luaran dari perancangan ini akan berupa komik yang dapat menyajikan informasi yang deskriptif serta informatif tentang ke 30 Ikon Kuliner Nusantara.

Keyword: Kuliner, Pariwisata, Komik Digital

DESIGN OF DIGITAL COMIC TO PROMOTE 30 CULINARY ICON OF “NUSANTARA”

Student name : Surya Bagus Sasongko Jati
Student ID : 08311340000010
Department : Visual Communication Design
Supervisor : Rabendra Yudistira Alamin, S.T.,M.Ds

Abstract

Indonesia has been known in the eyes of world as a nation that have a diverse culture and thousand of island. With that diversity come a thousand and more variety of cuisine. With that potential there's a chance to develop one of sub sector of tourism in Indonesia and that is Culinary Tourism.

Culinary Tourism have already been promoted by Ministry of Tourism to introduce Indonesia cuisine and that is with announcing 30 Culinary Icon of “Nusantara” that will be a face of Culinary Tourism in the eye of International Audience. Besides being a Face of Indonesia Culinary Tourism. The reason of implementing the program is to improve the awareness of international audience about the diversity of Indonesian cuisine.

Promotion media that will be used in this study is comic, comic have been chosen because this media can explaining information and story gradually with a panel. In this study, the type of comic that will be used is digital comic. Digital comic chosen to make the distribution of 30 Culinary Icon comic to international audience become easier. Concept of the Comic itself will tell about the step to cook, ingredient and the story behind the cuisine with the format of Vertical continuing comic. The final version of this study will become a comic that can tell the information descriptively and informatively as possible about the 30 Icon Culinary of “Nusantara”.

Keywords: Culinary, Tourism, Digital Comic

Daftar isi

Cover.....	1
Kata pengantar	4
Abstrak.....	5
<i>Abstract</i>	6
Daftar Isi	7
Daftar Gambar	9
Daftar Tabel	12
BAB 1 PENDAHULUAN	13
1.1 Latar belakang.....	13
1.2 Identifikasi masalah	15
1.3 Rumusan masalah	16
1.4 Tujuan	16
1.5 Manfaat Penelitian	16
1.6 Ruang Lingkup.....	16
1.6.1 Ruang lingkup Studi	16
1.6.2 Ruang lingkup Luaran.....	16
1.7 Sistematika Penulisan	17
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	18
2.1 Wisata kuliner	18
2.1.1 Definisi wisata kuliner	18
2.2 Program 30 Ikon Kuliner Nusantara	19
2.2.1 Definisi Program 30 Ikon Kuliner Nusantara	19
2.2.2 Usaha Promosi 30 ikon Kuliner Nusantara.....	20
2.3 Media Penuturan	22
2.3.1 Definsi media	22
2.3.2 Definisi Penuturan	22
2.3.3 Definisi Media Penuturan	23
2.3.4 Alur babak Penceritaan	23
2.3.5 Macam Media Penuturan	24
2.4 Perbandingan Media	30
2.5 Platform komik digital	32
2.6 Studi Eksisting	34
2.7 Tabel analisa Studi Eksisting	42
2.8 Studi Komparator.....	44
2.9 Tabel analisa Studi Komparator.....	51
2.10 Kriteria Desain dan Konten komik	52

BAB 3 METODE PERANCANGAN	54
3.1 Metode riset	54
3.2 Metode Perancangan	56
3.3 <i>Timeline</i> pengumpulan data	57
BAB 4 HASIL TEMUAN	58
4.1 Hasil <i>Depth interview</i>	58
4.2 Hasil kuisisioner responden mancanegara.....	59
4.2.1 Ketertarikan responden dengan kuliner	59
4.2.2 Ketertarikan responden dengan komik	60
4.3 Hasil wawancara dengan responden mancanegara	65
4.4 Hasil riset literatur 30 ikon kuliner nusantara.....	67
4.5 Kriteria desain	69
BAB 5 KONSEP DESAIN.....	70
5.1 Konsep Desain	70
5.2 Konsep penceritaan	71
5.3 Detail ukuran komik	73
5.4 Judul komik.....	74
5.5 Konsep warna dan gaya visual.....	77
5.6 Konsep desain karakter	80
5.7 Konsep Peralatan makan.....	93
5.8 Penggayaan font.....	104
5.9 Proses pembuatan halaman	105
5.10 Pengaturan visual dan panel pada tiap halaman	109
5.11 <i>Test user</i>	115
5.12 <i>Timeline</i> perilisan komik.....	116
BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN.....	117
6.1 Kesimpulan	117
6.2 Saran	118
DAFTAR PUSTAKA	119
LAMPIRAN.....	122

Daftar Gambar

BAB 1 PENDAHULUAN	13
Gambar 1.1 Komik Kostum.....	15
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	15
Gambar 2.1 Urutan alur Pembabakan.....	23
Gambar 2.2 Contoh Desain karakter.....	26
Gambar 2.3 Contoh ilustrasi dalam komik	27
Gambar 2.4 Contoh penerapan panel.....	28
Gambar 2.5 Contoh penerapan balon kata	28
Gambar 2.6 Contoh penerapan bunyi huruf.....	29
Gambar 2.7 Contoh penerapan parit	29
Gambar 2.8 Ibu Ernawati selaku pengurus 30 ikon kuliner.....	30
Gambar 2.9 Tampilan Line Webtoon	33
Gambar 2.10 Komik masak dirumah yuk	34
Gambar 2.11 Analisa kover Masak Di Rumah Yuk	35
Gambar 2.12 Halaman pengenalan karakter.....	36
Gambar 2.13 Halaman proses memasak	37
Gambar 2.14 Halaman klimaks.....	37
Gambar 2.15 Komik jajan squad	38
Gambar 2.16 Analisa Kover Jajan Squad	39
Gambar 2.17 Halaman judul komik.....	40
Gambar 2.18 Penggayaan visual.....	40
Gambar 2.19 Halaman proses memasak	41
Gambar 2.20 Buku jejak rasa nusantara	44
Gambar 2.21 Penjelasan Konten kover Jejak Rasa Nusantara	45
Gambar 2.22 Buku antropologi kuliner indonesia.....	46
Gambar 2.23 Analisa Kover buku Antropologi kuliner.....	47
Gambar 2.24 Penjelasan alur cerita pada buku	48
Gambar 2.25 Komik Digital Haryadhi.....	49
Gambar 2.26 Banner utama komik	49
Gambar 2.27 Panelling pada kostum	50
Gambar 2.28 Panel <i>punchline</i>	50
Gambar 2.29 Banner produk komik.....	50
BAB 3 METODE PERANCANGAN	54
Gambar 3.1 Langkah Metode Riset	54
Gambar 3.2 Langkah metode perancangan.....	56
BAB 4 HASIL TEMUAN	58
Gambar 4.1 Frekuensi minat Responden Akan proses memasak Makanan	59
Gambar 4.2 Frekuensi minat responden akan cerit dibalik makanan indonesia.....	60
Gambar 4.3 Frekuensi tanggapan responden akan penggunaan cerita	60
Gambar 4.4 Frekuensi ketertarikan responden akan media komik.....	61

Gambar 4.5 Frekuensi kapan responden membaca komik	61
Gambar 4.6 Frekuensi faktor baca responden.....	62
Gambar 4.7 Frekuensi tema yang diminati	62
Gambar 4.8 Frekuensi tanggapan responden akan kemudahan komik digital.....	63
Gambar 4.9 Frekuensi portal baca komik	63
Gambar 4.10 Frekuensi jumlah judul bacaan dalam satu bulan	64
Gambar 4.11 Foto responden Ms. Esther Baleo	65
Gambar 4.12 Foto responden Mr. Montasser Billah Badawi	65
Gambar 4.13 Soto Ayam lamongan.....	67
Gambar 4.14 Sate Ayam Madura.....	67
Gambar 4.15 Klapertart Manado	68
Gambar 4.16 Sarikayo Minangkabau	68
Gambar 4.17 Ayam goreng lengkuas.....	68
Bab 5 KONSEP DESAIN	70
Gambar 5.1 Affinity Diagram pemetaan Konsep desain	70
Gambar 5.2 Urutan alur Babak cerita	71
Gambar 5.3 Detail ukuran dan alur baca buku komik dan webtoon.....	73
Gambar 5.4 Contoh arah baca pada <i>handphone</i>	74
Gambar 5.5 Tabel turunan nama.....	74
Gambar 5.6 Logo judul komik.....	76
Gambar 5.7 Contoh pengaplikasian logo terhadap objek kuliner.....	77
Gambar 5.8 Acuan Konsep visual masakan	77
Gambar 5.9 Acuan tempat yang akan tampil di komik	78
Gambar 5.10 Acuan tempat yang akan tampil di komik	78
Gambar 5.11 Acuan gaya visual karakter	79
Gambar 5.12 Acuan gaya visual karakter	79
Gambar 5.13 Referensi visual karakter asal Arab	80
Gambar 5.14 Referensi visual karakter asal Arab	80
Gambar 5.15 Referensi visual karakter asal Arab	81
Gambar 5.16 Proses sketsa Ahmad Rashidiq	81
Gambar 5.17 Konsep Karakter Acmad Rashidiq.....	82
Gambar 5.18 Referensi visual karakter asal cina.....	82
Gambar 5.19 Referensi visual karakter asal cina.....	83
Gambar 5.20 Proses sketsa Liu Wang	83
Gambar 5.21 Konsep Karakter Liu Wang	84
Gambar 5.22 Referensi visual karakter asal Amerika	85
Gambar 5.23 Referensi visual karakter asal Amerika	85
Gambar 5.24 Sketsa Karakter John Gabriel.....	86
Gambar 5.25 Konsep karakter John gabriel.....	86
Gambar 5.26 Referensi visual karakter asal Belanda	87
Gambar 5.27 Referensi visual karakter asal Belanda	87
Gambar 5.28 Sketsa Karakter Annabel.....	88
Gambar 5.29 Konsep karakter Annabel Van Deer	88

Gambar 5.30 Referensi visual karakter asal Brazil.....	89
Gambar 5.31 Referensi visual karakter asal Brazil.....	89
Gambar 5.32 Sketsa Lucas Rodrigo.....	90
Gambar 5.33 Konsep karakter Lucas Rodrigo.....	90
Gambar 5.34 Referensi visual karakter asal Minang	91
Gambar 5.35 Referensi visual karakter asal Minang	91
Gambar 5.36 Sketsa Abdul Halim	92
Gambar 5.37 Konsep karakter Abdul Halim	92
Gambar 5.38 Referensi visual mangkok soto ayam.....	93
Gambar 5.39 Proses eksplorasi mangkok Soto.....	93
Gambar 5.40 Hasil visual Mangkok Soto	94
Gambar 5.41 Motif pada mangkok	94
Gambar 5.42 Referensi visual gerobak Soto.....	95
Gambar 5.43 Proses eksplorasi gerobak	95
Gambar 5.44 Hasil visual gerobak.....	96
Gambar 5.45 Referensi latar tempat seri soto ayam	96
Gambar 5.46 Eksplorasi sudut bangunan.....	97
Gambar 5.45 Visual Penggambaran pasar kopro.....	97
Gambar 5.46 Referensi latar tempat seri Klapertart	98
Gambar 5.47 Referensi latar tempat seri Klapertart	98
Gambar 5.48 Referensi latar tempat seri Klapertart	98
Gambar 5.49 Eksplorasi Sudut rumah woloan	99
Gambar 5.50 Rumah woloan, Bandara Sam Ratulangi, Monumen Yesus	99
Gambar 5.51 Referensi wadah Klapertart.....	100
Gambar 5.52 Sketsa penggambaran Klapertart	101
Gambar 5.53 Penggambaran Klapertart.....	101
Gambar 5.54 Referensi wadah Sarikayo.....	102
Gambar 5.55 Sketsa penggambaran Sarikayo	103
Gambar 5.56 Penggambaran Sarikayo.....	103
Gambar 5.57 Sketsa awal komik	105
Gambar 5.58 Halaman bergaris rapi	106
Gambar 5.59 Versi final halaman	107
Gambar 5.60 Halaman pembuka untuk seri Soto, Klapertart dan Sarikayo	108
Gambar 5.61 Kover utama Komik.....	108
Gambar 5.62 Contoh visual percakapan	109
Gambar 5.63 Contoh visual profil makanan	110
Gambar 5.64 Contoh visual penjelasan cerita masakan.....	111
Gambar 5.65 Contoh visual bahan masakan.....	112
Gambar 5.66 Contoh visual proses memasak	113
Gambar 5.67 Contoh visual informasi tempat makan	114
Gambar 5.68 Montasser Billah Badawi	115
Gambar 5.69 Is Yuniarto	115
Gambar 5.70 Timeline perilisan komik digital	116

Daftar Tabel

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	18
Tabel 2.1 Kriteria Kebutuhan pada tiap media	31
Tabel 2.2 Tabel mapping studi eksisting	42
Tabel 2.3 Tabel mapping studi komparator	51
BAB 3 METODE PERANCANGAN	54
Tabel 3.1 Timeline pengumpulan data.....	57
BAB 4 HASIL TEMUAN	58
Tabel 4.1 Data responden	65
Tabel 4.2 Jenis makanan	67
BAB 5 KONSEP DESAIN.....	70
Tabel 5.1 Analisa Karakteristik orang Arab	80
Tabel 5.2 Analisa Karakteristik orang China.....	82
Tabel 5.3 Analisa Karakteristik orang Amerika	85
Tabel 5.4 Analisa Karakteristik orang Belanda	87
Tabel 5.5 Analisa Karakteristik orang Brazil	89
Tabel 5.6 Analisa Karakteristik orang Minang.....	91
Tabel 5.7 Analisa mangkok soto.....	93
Tabel 5.8 Analisa gerobak soto.....	95
Tabel 5.9 Analisa latar tempat Pasar.....	96
Tabel 5.10 Analisa latar tempat manado.....	98
Tabel 5.11 Analisa wadah klapertart	100
Tabel 5.12 Analisa wadah Sarikayo.....	102
Tabel 5.13 post test	115

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Indonesia terkenal di mata dunia sebagai negara dengan ribuan kepulauan, ratusan suku dan bermacam kepercayaan dan keberagaman. Dari situ lahirlah berbagai macam masakan khas daerah dengan jumlah sekitar 5300 jenis masakan.

Dengan keberagaman varian masakan tersebut, terbuka peluang daya jual Pariwisata Kuliner di Indonesia. Jumlah wisatawan manca negara pun juga ikut meningkat dari tahun ke tahun berkat terpromosikannya masakan Indonesia lewat Pariwisata Kuliner. Kepala Badan tim Percepatan dari Kementerian Pariwisata, Vita Datau, berkeinginan meningkatkan jumlah wisatawan dengan target 20 juta pengunjung manca negara dalam kurun waktu 2 tahun. Hal tersebut dapat tercapai melalui pengembangan di bidang Pariwisata Kuliner¹.

Salah satu program Pariwisata Kuliner yang dilakukan pada Desember 2013 oleh Kementerian Pariwisata adalah mencanangkan 30 Ikon Kuliner Nusantara, yang akan menjadi wajah Pariwisata Kuliner Indonesia di mata internasional. Selain untuk mendorong jumlah pengunjung, dijalankannya program tersebut bertujuan meningkatkan kesadaran masyarakat mancanegara akan keragaman makanan yang ada di Indonesia. Dengan latar belakang program tersebut, promosi 30 ikon kuliner ini dapat digunakan kembali sebagai program yang mendukung peningkatan wisatawan asing. Landasan pemilihan ke 30 ikon tersebut berdasarkan beberapa kriteria, pertama, bahan baku harus mudah diperoleh di mancanegara, serta kuliner tersebut sudah dikenal oleh mayoritas masyarakat domestik.

Lima tahun program ini sudah berjalan dan terdapat beberapa strategi promosi yang telah dilakukan Kementerian Pariwisata dalam mensosialisasikan program ini seperti; festival kuliner internasional dan nasional² serta sosialisasi resep masakan di sekolah perhotelan³. mengetahui fakta tersebut, ada baiknya Kementerian Pariwisata mulai mempertimbangkan

¹ San, Sebastian. (2017), <https://www.efe.com/efe/english/business/indonesia-looks-to-culinary-tourism-boost-visitor-numbers/50000265-3261410>. Diakses pada tanggal 10 september 2017

² Newswire. (2016), <http://traveling.bisnis.com/read/20160508/223/545098/kemenpar-pamerkan-30-ikon-kuliner-di-bandung> diakses tanggal 10 september 2017.

³ Antara. (2014), <http://wartakota.tribunnews.com/2014/02/10/akademi-perhotelan-wajib-ajarkan-ikon-kuliner-tradisional> diakses pada tanggal 14 september 2017.

pengembangan di bidang promosi melalui media lain, terutama dalam mengikuti perkembangan media. Strategi promosi dalam mengiklankan sebuah produk yang saat ini sering digunakan adalah promosi melalui Penuturan atau *Storytelling*.

Penuturan atau *Storytelling* adalah aktivitas berbagi kisah yang dimaksudkan untuk menghibur, mengedukasi dan memberikan pesan moral positif. Dalam menyusun program 30 ikon kuliner, ibu Mari Elka Pangestu menjelaskan bahwa tim buatannya harus menyusun *Storytelling* yang berkaitan dengan proses pembangunan program dengan tujuan replikasi maupun dokumentasi⁴. Dengan kebutuhan tersebut terbukalah peluang untuk mempromosikan ke 30 ikon kuliner tersebut melalui media penuturan.

Salah satu media yang tepat dalam mengaplikasikan Penuturan atau *Storytelling* ke dalam subjek desain adalah komik, terutama jenis dari komik yang saat ini sedang mendapat sorotan publik, yaitu komik digital. Komik sendiri adalah media visual dimana gambar demi gambar disandingkan membentuk sebuah sekuen yang dimaksudkan untuk menarasikan dan menyampaikan sebuah informasi⁵.

Komik kemudian dipilih karena media ini memiliki beberapa kelebihan seperti; Komik dapat menunjukkan bagaimana sesuatu bekerja, memiliki kesan penceritaan yang personal dan dapat memberikan visualisasi akan penjelasan yang abstrak, sedangkan pemilihan komik dalam bentuk digital adalah salah satu cara dalam mempenetrasi pasar internasional, karena kebanyakan distributor komik digital saat ini menggunakan portal baca berupa website yang didistribusikan di tiap negara besar, contohnya seperti *Line Webtoon* dan juga *Lezhin Comic*, yang membuat portal baca di China, Amerika, Eropa, Thailand serta Indonesia. Potensi komik digital di Indonesia saat ini juga sangat baik sebagai trend media yang digunakan dalam mempromosikan suatu barang atau instansi.

⁴ <http://traveling.bisnis.com/read/20121216/223/110002/30-ikon-kuliner-soal-rasa-marie-pangestu-masih-belum-puas>, Diakses pada tanggal 22 september 2017

⁵ Scott, Mccloud, *Understanding Comics: the invisible Art*. (1993), diambil pada tanggal 25 september 2017



Gambar 1.1 Komik Kostum oleh Haryadhi
(Sumber: Twitter, @Kostumkomik,2014)

Seperti contohnya Kostum (Komik Strip untuk Umum). Kostum sendiri adalah jenis komik strip dengan format digital yang menggunakan penceritaan studi kasus dimana produk yang ia promosikan memiliki nilai guna bagi audien yang disasar. Dari sini dapat dilihat bahwa peluang komik sebagai media promosi dapat terlihat, karena sudah ada pelaku lapangan yang sudah berulang kali menggunakan media ini untuk mempromosikan barang atau suatu instansi.

Dengan penceritaan melalui media komik, pembaca dapat merelasikan diri mereka dengan cerita dan karakter yang ada di komik dengan memberikan permasalahan dan pengalaman yang sering ditemui di rana wisata kuliner. Diharapkan dengan adanya komik digital, program 30 Ikon Kuliner Nusantara dapat menembus pasar internasional dan dapat menjadi komik yang mampu menceritakan serta mempromosikan keragaman kuliner indonesia dengan deskriptif dan informatif melalui media komik digital untuk wisatawan manca negara dan domestik.

1.2 Identifikasi masalah

Dari latar belakang diatas dapat dilihat beberapa permasalahan yang dapat ditangkap yaitu:

- Sulitnya mengidentifikasi mana yang termasuk masakan asli indonesia
- Perlunya Pengembangan jalur dan media promosi program 30 ikon kuliner nusantara
- Sisi *storytelling* dari program 30 ikon kuliner nusantara belum dikembangkan ke media manapun.

1.3 Rumusan masalah

Bagaimana merancang komik digital yang mampu mempresentasikan ragam kuliner yang dicanangkan pemerintah untuk wisatawan domestik dan manca negara yang deskriptif dan informatif?

1.4 Tujuan

1. Mengenalkan keberagaman kuliner tradisional Indonesia pada audien manca negara.
2. Meningkatkan promosi dari pariwisata kuliner indonesia melalui media penuturan
3. Mampu mendokumentasikan secara deskriptif dan informatif dari 30 nama masakan yang sudah diangkat oleh pemerintah.

1.5 Manfaat penelitian

1. Semakin banyaknya jenis masakan Indonesia yang dikenal oleh wisatawan manca negara
2. Suksesnya program 30 ikon kuliner sebagai pendukung naiknya jumlah wisatawan manca negara melalui Pariwisata Kuliner
3. Terdokumentasikannya masakan Indonesia dengan detail dan deskriptif dan juga dapat membantu penelitian lainnya mengenai masakan yang terkait dalam perancangan ini.

1.6 Ruang lingkup

1.6.1 Ruang lingkup studi

1. Studi mengenai 30 Ikon Kuliner Nusantara yang sudah dicanangkan Kementerian Pariwisata
2. Studi target market yang akan disasar dalam perancangan ini.
3. Studi mengenai media komik sebagai media utama dalam perancangan
4. Studi platform yang digunakan dalam menerbitkan komik

1.6.1 Ruang lingkup Luaran

1. Komik akan dibuat menjadi 30 seri cerita mengikuti ke 30 Ikon Kuliner Nusantara dalam bentuk komik digital
2. Setiap seri komik akan terdiri dari 10 halaman

3. Format baca komik dari kiri ke kanan, vertikal non kontinyu mengikuti standar komik *Line Webtoon*

1.7 Sistematika Penulisan

BAB 1- Pendahuluan

Uraian Latar belakang dari Masalah yang mendasari Perancangan Komik Keragaman Kuliner nusantara juga berisi Identifikasi masalah, Rumusan masalah, Tujuan, Batasan, Ruang lingkup dan Sistematika Penelitian.

BAB 2- Tinjauan Pustaka

Berisikan tentang Landasan teori soal Kuliner, wisata Kuliner, Media Promosi, Internet Marketing, Media Komik dan mengenai teori mendalam tentang elemen visual yang ada di dalam komik seperti warna, *panelling*, balon kata dan juga ada pula studi komparator dan studi eksisting yang sesuai dengan perancangan komik ini.

BAB 3- Metodologi Penelitian

Berisikan Gambaran besar dari metode yang akan dilakukan dalam penelitian yang terkait dengan perancangan. Beberapa metode yang digunakan yakni *Depth interview* terhadap Kementerian pariwisata yang terkait dengan program dan Pengamat kuliner, Analisa Artefak terhadap 30 nama kuliner yang akan dibahas dan kuisioner untuk mendapatkan respon terkait konten komik yang dibawa ke ranah kuliner.

BAB 4- Konsep Desain

Rancangan konsep mengenai penentuan keputusan desain seperti penentuan warna, karakter dan gaya ilustrasi luaran tersebut berkaitan dengan kesesuaian hasil studi dari audiens

BAB-5 Implementasi Desain

Penggambaran konsep yang sudah dirancang menjadi luaran komik yang sesuai dengan parameter kesuksesan, yang akan membahas hasil final dari desain perancangan komik ini

BAB-6 Penutup

Berisi kesimpulan dan saran yang dapat menjadi acuan pengembangan dari perancangan ini selanjutnya.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Wisata kuliner

2.1.1 Definisi Wisata Kuliner

Wisata kuliner adalah satu istilah yang tergabung dari 2 kata yaitu Wisata dan Kuliner, Wisata adalah kegiatan perjalanan yang dilakukan manusia baik perorangan, maupun kelompok untuk mengunjungi destinasi tertentu. Sementara itu kata Kuliner sendiri berarti berhubungan dengan masak-memasak⁶. Dapat ditarik kesimpulan bahwa Wisata kuliner adalah kegiatan yang dilakukan secara individu atau berkelompok untuk mengunjungi dan menikmati ragam makanan di destinasi tujuan tertentu.

Kegiatan Wisata adalah kegiatan yang tidak dilakukan perseorangan melainkan dilakukan secara berkelompok, Pelaku yang melakukan Kegiatan Wisata disebut dengan Wisatawan. Wisatawan adalah pengunjung sementara yang paling sedikit tinggal selama 24 jam di negara yang dikunjunginya⁷.

Adapun beberapa jenis dari Wisatawan yaitu:

1. Wisatawan Mancanegara

Orang asing yang melakukan perjalanan wisata memasuki negara lain yang bukan merupakan negara dimana dia tinggal

2. Wisatawan Domestik

Orang yang melakukan perjalanan wisata dalam batas wilayah negaranya sendiri tanpa melewati perbatasan

3. Wisatawan Asing Domestik

Orang asing yang berdiam pada suatu negara, yang melakukan perjalanan wisata di wilayah negara dimana ia tinggal

⁶ <http://kbbi.kamus.pelajar.id/arti-kata/kuliner> Diakses pada tanggal 24 oktober 2017

⁷ <http://ilmukepariwisataan.blogspot.co.id/2011/09/definisi-wisatawan.html?m=1> Diakses pada tanggal 24 oktober 2017

2.2 Program 30 ikon kuliner nusantara

2.2.1 Definisi Program 30 ikon kuliner nusantara.

30 ikon kuliner adalah program yang diusung oleh menteri Pariwisata dan Ekonomi Mari Elka Pangestu yang mengangkat 30 nama dari makanan tradisional sebagai usaha untuk mendokumentasikan dan mencatat secara sistematis masakan khas Indonesia⁸.

Alasan dilaksanakannya program ini karena banyaknya ragam kuliner di Indonesia mengakibatkan sulitnya mendefinisikan mana yang termasuk masakan asli Indonesia, yang kemudian akan dipromosikan di mancanegara dan menjadi wajah dunia kuliner Indonesia di mancanegara. Pemilihan kuliner ini tidak terhenti pada 30 nama, Mari Elka menyarankan setiap destinasi wisata harus memiliki ikon kuliner masing masing. 30 ikon ini sudah melewati proses seleksi dari kelompok kerja yang terdiri dari praktisi dan pakar kuliner. Keputusan pemilihan 30 nama tersebut berdasarkan beberapa kriteria yaitu:

1. Bahan baku harus mudah diperoleh baik di dalam negeri maupun di luar negeri
2. Kuliner tersebut telah dikenal oleh masyarakat luas serta terdapat pelaku profesional dari masakan tersebut⁹.

Berikut adalah 30 nama dari ikon kuliner yang diangkat oleh kementerian pariwisata¹⁰:

1. Ayam panggang bumbu rujak
2. Gado-gado Jakarta
3. Nasi goreng Kampung
4. Serabi Bandung
5. Sarikayo Minangkabau
6. Es dawet ayu Banjarnegara
7. Urap Sayuran Yogyakarta
8. Sayur Nangka Kapau
9. Lumpia Semarang
10. Nagasari Yogyakarta
11. Kue lumpur Jakarta

⁸ <https://food.detik.com/berita-boga/d-2118876/30-ikon-kuliner-tradisional-indonesia-resmi-diperkenalkan>
Diakses pada tanggal 14 september 2017

⁹ <http://travel.kompas.com/read/2012/12/14/17232630/Inilah.30.Ikon.Kuliner.Tradisional.Indonesia>. Diakses pada tanggal 14 september 2017

¹⁰ <http://www.yukmakan.com/30-ikon-kuliner-tradisional-nusantara>.

12. Soto ayam Lamongan
13. Rawon Surabaya
14. Asinan Jakarta
15. Sate ayam Madura
16. Sate maranggi Purwakarta
17. Klapertart Manado
18. Tahu Telur Surabaya
19. Sate lilit Bali
20. Rendang Padang
21. Nasi Tumpeng
22. Orak Arik Buncis Solo
23. Pindang patin Palembang
24. Asam padeh tongkol Padang
25. Nasi liwet Solo
26. Es bir pletok Jakarta
27. Kolak pisang ubi Bandung
28. Ayam goreng lengkuas Bandung
29. Laksa Bogor
30. Kunyit asam Solo

2.2.2 Usaha promosi program 30 ikon kuliner

Berikut adalah beberapa usaha yang telah dilakukan oleh Kementerian Pariwisata dalam menjalankan dan mensosialisasikan program 30 ikon kuliner ini. Diantaranya adalah:

1. Festival Kuliner

Festival kuliner adalah salah satu cara dalam mempromosikan program 30 ikon ini, acara ini sudah dilakukan setiap tahunnya oleh Kementerian Pariwisata hingga akhir 2016 , pada 2016 acara festival kuliner ini diselenggarakan kembali pada 9 mei hingga 11 mei 2016 di Bandung. Dimulai dengan seminar pada tanggal 9 juni di hotel Savoy Homan dan dilanjutkan dengan pameran pada tanggal 10 hingga 11 juni di jalan Ir. Soekarno Bandung

11

¹¹ <http://www.republika.co.id/berita/gaya-hidup/kuliner/16/05/09/o6vv5e280-pameran-30-ikon-kuliner-nusantara-digelar-di-bandung>.Diakses Diakses pada tanggal 20 september 2017

2. Sosialisasi resep di Sekolah masak dan perhotelan

Upaya yang juga telah dilakukan oleh program ini yaitu mensosialisasikan resep 30 ikon kuliner di sekolah masak dan perhotelan. Diharapkan lulusan dari sekolah tersebut dapat menguasai ke 30 resep tersebut setelah menyelesaikan pendidikan mereka.¹²

3. Penyusunan Buku Resep 30 ikon kuliner

Bondan Winarno serta Wiliam Wongso telah mengusulkan pembuatan buku resep 30 ikon kuliner tersebut pada Kepala Badan Percepatan dan ditanggapi serta terdokumentasikan dengan baik oleh tim Kementerian Pariwisata. Buku resep tersebut berisi resep masakan, alat yang dibutuhkan dalam memasak dan cerita singkat dibalik masakan tersebut. Disusunnya buku ini diharapkan dapat menjadi media terlengkap dalam pendokumentasian kuliner indonesia di masa mendatang.¹³

4. Menjadikan 30 ikon kuliner sebagai menu di Hotel berbintang

Program 30 ikon kuliner juga sudah mempersiapkan langkah selanjutnya dalam mempromosikan ikon mereka. Setelah mensosialisasikan resep 30 ikon di sekolah perhotelan, langkah kedepan yang akan mereka ambil adalah memasukan ikon kuliner di menu hotel berbintang. Langkah kedepannya diharapkan mampu menarik perhatian wisatawan asing yang sedang berkunjung di Indonesia.¹⁴

¹² <http://wartakota.tribunnews.com/2014/02/10/akademi-perhotelan-wajib-ajarkan-ikon-kuliner-tradisional>. Diakses pada tanggal 20 september 2017

¹³ http://foodservicetoday.co.id/page/content/implementasi_30_ikon_kuliner_di_smk/Market-Trend-dan-AnalysisDiakses. Pada tanggal 20 september 2017

¹⁴ <http://wartakota.tribunnews.com/2014/02/10/akademi-perhotelan-wajib-ajarkan-ikon-kuliner-tradisional> Diakses pada tanggal 20 september 2017

2.3 Media Penuturan

2.3.1 Definisi Media

Media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak¹⁵. *Association of Education and communication Technology* (AECT), mengatakan bahwa media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi¹⁶

2.3.2 Definisi Penuturan

Penuturan berawal dari kata tutur yang berarti ucapan, kata serta perkataan.¹⁷ sedangkan menurut John Langsaw Austin Penuturan adalah seluruh komponen dari bahasa dan non bahasa yang meliputi; perbuatan bahasa yang utuh, peserta didalam percakapan, bentuk penyampaian amanat, topik dan konteks dari amanat tersebut¹⁸. Chaer menyimpulkan bahwa Tindak tutur atau Penuturan merupakan tuturan dari seseorang yang bersifat psikologis dan yang dilihat dari makna tindakan dalam tuturannya itu¹⁹. Langsaw Austin merumuskan tiga tingkat pertuturan berikut yaitu:

1. Pertuturan Lokusi: Pertuturan yang menyatakan sesuatu sebagaimana mestinya
2. Pertuturan Ilokusi: Pertuturan yang menyatakan tindakan atau maksud dalam melakukan sesuatu
3. Pertuturan Perlokusi: Pertuturan yang memiliki pengaruh atau efek terhadap lawan tutur

Penuturan dalam konteks perancangan ini akan mengarah ke sisi penceritaan atau *Storytelling*. Penceritaan yang berangkat dari kata Cerita yang berarti tuturan yang membentangkan bagaimana terjadinya suatu hal tentang peristiwa dan kejadian²⁰.

¹⁵ Hafied, Cangara. (2006), Pengantar ilmu komunikasi, Jakarta: RajaGrafindo Persada

¹⁶ <http://gusdanela.blogspot.co.id/2014/02/pengertian-media-menurut-beberapa-ahli.html> Diakses pada tanggal 22 september 2017

¹⁷ Austin, J.L. (1962), *How to Do Things With Words*, New York: Oxford University Press

¹⁸ Austin, J.L. (1962), *How to Do Things With Words*, New York: Oxford University Press

¹⁹ Chaer, Abdul. (2010), *Kesantunan Berbahasa*. Jakarta: Rineka Cipta.

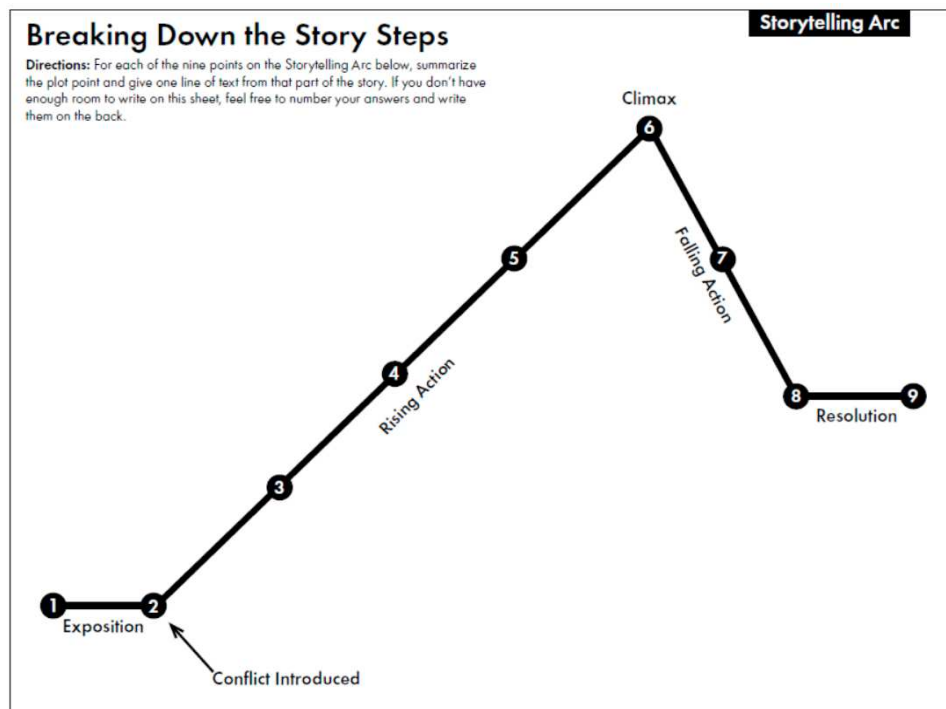
²⁰ <https://kbbi.web.id/cerita> .Diakses pada tanggal 22 september 2017.

2.3.3 Definisi Media Penuturan

Istilah ini terdiri dari dua kata yaitu Media dan Penuturan, Pengertian dari media penuturan sendiri adalah sarana yang digunakan seseorang dalam menceritakan sebuah tuturan yang membentangkan bagaimana terjadinya suatu peristiwa, kejadian dan perbuatan bahasa yang utuh.

2.3.4 Alur Babak Penceritaan

Alur babak penceritaan atau disebut dengan *Storytelling arc* adalah babak yang dilewati sebuah cerita dari awal hingga akhir dari penceritaan, ditulis dan dibuat sebagai rancangan ke arah mana cerita akan berjalan. Babak dibagi menjadi 6 tahapan, berikut adalah tiap tahapannya:



Gambar 2.1 Urutan alur babak penceritaan

(Sumber: Laura Randazzo, 2016)

1. Eksposisi

Eksposisi adalah babak fase pengenalan dimana elemen seperti karakter, motif dari tokoh utama, penjelasan keadaan dan tempat dimana cerita sedang berjalan.

2. Konflik

Konflik adalah fase dimana tokoh utama akan bertemu dengan subjek masalah yang akan ia hadapi di cerita ini.

3. *Rising action*

Rising action adalah babak dimana alur dan suasana cerita mulai meningkat sedikit demi sedikit menuju puncak penyelesaian dari konflik.

4. Klimaks

Klimaks adalah fase dimana permasalahan dari cerita memuncak dan berada di titik tertinggi, klimaks adalah tahapan dimana masalah sudah menemukan kunci penyelesaian.

5. *Falling Action*

Bagian yang menuju ke akhir dari cerita dimana masalah sudah mulai terselesaikan dan suasana cerita tidak menjadi tegang.

6. Resolusi

Resolusi adalah babak terakhir dari alur penceritaan dimana di bagian ini, tokoh utama telah menyelesaikan permasalahan utama dari cerita ini. Bagian ini sudah tidak ada sangkut paut dengan konflik dan cerita sudah mendekati akhir.

2.3.5 Macam Media Penuturan

Terdapat beberapa Sarana yang digunakan di era teknologi saat ini dalam menuturkan sebuah cerita seperti video, animasi, buku visual dan komik. berikut akan dijelaskan detail dari media Komik yang akan digunakan dalam perancangan ini:

Definisi Komik

Komik adalah media visual dimana gambar demi gambar disandingkan membentuk sebuah sekuen yang dimaksudkan untuk menarasikan dan menyampaikan sebuah informasi ²¹.

²¹ . Scott, Mccloud, Understanding Comics: the invisible Art. (1993), diambil pada tanggal 25 september 2017

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), komik adalah cerita bergambar dalam majalah surat kabar atau buku, yang umumnya mudah dicerna dan bersifat lucu²².

Bentuk dan Jenis Komik

Komik terbagi menjadi beberapa bentuk dan jenis, ada 5 macam bentuk komik yang saat ini telah mengikuti perkembangan jaman yaitu ²³:

1.Komik Strip

Komik strip adalah komik yang terdiri dari beberapa panel saja yang biasanya muncul di surat kabar atau majalah.

2.Buku Komik

Buku Komik adalah komik yang disajikan melalui media buku fisik dan terlepas dari bagian media cetak manapun. Kemasan komik ini biasanya menyerupai majalah dan terbit secara rutin baik mingguan maupun bulanan.

3.Novel Grafis

Novel grafis pertama kali diperkenalkan oleh Will Eisner, tema yang diangkat dalam novel grafis lebih serius dan panjang cerita yang hampir sama dengan novel. Target pasar Novel grafis lebih ditujukan ke pembaca dewasa muda dan bukan anak-anak.

4.Komik Kompilasi

Komik kompilasi adalah kumpulan komik yang dibukukan menjadi satu, dalam format ini, komik kompilasi berisi lebih dari satu judul dalam satu buku. Cerita didalam umumnya juga tidak terkait satu sama lain dengan cerita lain di dalam satu buku yang sama.

5.Komik Web

Komik web adalah komik yang menggunakan media internet atau web sebagai jalur publikasinya. Biaya produksi dari format komik ini terhitung murah karena tidak memakan biaya cetak. Awal munculnya komik ini seiring dengan munculnya *Cyberspace* di dunia teknologi komunikasi, menciptakan berbagai macam portal baca komik yang berkembang hingga saat ini.

²² <https://kbbi.web.id/komik>.diakses pada tanggal 25 september 2017

²³ Indiria,Maharsi(2011).Komik dunia kreatif tanpa batas diakses pada tanggal 25 september 2017

Prinsip Dasar Komik

Berikut akan dijelaskan 5 prinsip dasar dalam pembuatan komik oleh C.micahel hall(2014) dalam bukunya five esential principles of comics & cartooning²⁴

1. Ekspresi

Dasar dari pembuatan komik yaitu tentang ekspresi yang ditunjukkan oleh masing masing karakter. Ada tidaknya ekspresi menentukan emosi yang ingin disampaikan oleh sang karakter.

2. Desain Karakter



Gambar 2.2 Contoh Desain karakter
(Sumber:Donghyun Lim, 2018)

Detail yang menentukan identitas distingtif dari masing masing karakter, baik dari rambut mata maupun baju yang dikenakan karakter.

3. Gesture

Bahasa tubuh dari gambar yang dilakukan sang karakter baik dari apa yang ia ucapkan atau aksi yang ia akan lakukan.

4. Dialog

Kata kata yang disampaikan karakter melalui medium balon kata, baik berupa naratif, percakapan maupun keterangan.

²⁴ C.micahel, hall, five esential principles ofcomics&cartooning (2014) diambil pada tanggal 26 september 2017

5. Transisi

Hubungan naratif antar panel yang memberikan informasi yang jelas tentang cerita yang dimaksud dalam komik.

Elemen Visual Pada Komik

Komik memiliki beberapa elemen visual yang terdapat di dalamnya. Berikut akan dijabarkan beberapa Elemen didalamnya²⁵:

1. Ilustrasi



Gambar 2.3 Contoh ilustrasi dalam komik

(Sumber: Dungeon meshi, Chapter 45, 2016)

Ilustrasi adalah elemen utama dalam komik, ilustrasi disini berperan dalam menjelaskan keadaan, situasi, perasaan, latar tempat, waktu dan alur dari cerita

²⁵ Matthew P, McAllister, Comics book and AIDS. (1992) diambil pada tanggal 25 september 201

2.Panel

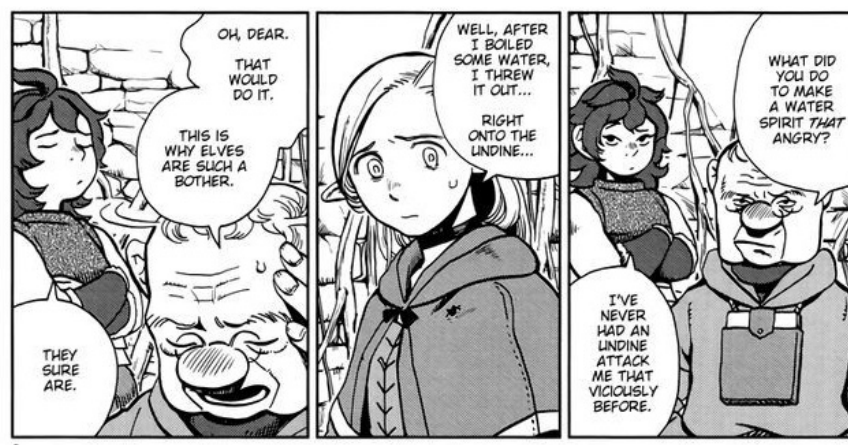


Gambar 2.4 Contoh penerapan Panel

(Sumber: Dungeon meshi, Chapter 45, 2016)

Panel adalah pembatas dari tiap gambar yang ditujukan untuk membangun persepsi kontinuitas atau keberlanjutan aksi dari tiap gambar.

3.Balon Kata

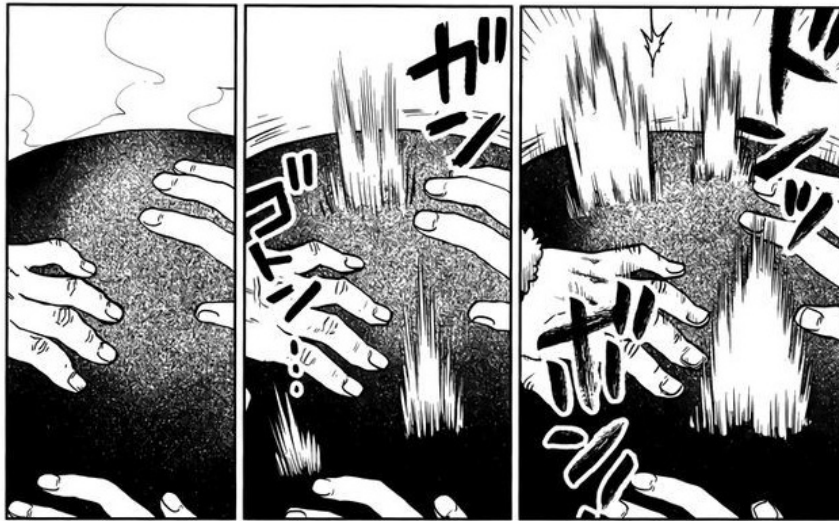


Gambar 2.5 Contoh penerapan balon kata

(Sumber: Dungeon meshi, Chapter 45, 2016)

Balon kata adalah rana yang ditujukan untuk diisi dengan kata kata yang diucapkan oleh karakter yang bersangkutan

4. Bunyi huruf



Gambar 2.6 Contoh penerapan Bunyi huruf
(Sumber: Dungeon meshi, Chapter 45, 2016)

Bunyi huruf atau *Sound effect* Adalah kata kata yang menjadi efek suara dari tiap gerakan dan tindakan yang dihasilkan baik dari benda maupun karakter di dalam komik

5. Parit



Gambar 2.7 Contoh penerapan parit
(Sumber: *My Hero Academia*, Chapter 86, 2018)

Parit adalah rongga antar panel yang berfungsi sebagai penjelas waktu yang sedang berlangsung dari satu panel ke panel lain. Jika semakin berdekatan maka semakin dekat jarak waktu antar panel, begitu pula sebaliknya.

Komik Berdasarkan Fungsi

Komik dapat dibedakan berdasarkan fungsi penceritaannya dan terbagi menjadi 2 macam yaitu:

1. Komik sebagai media edukasi

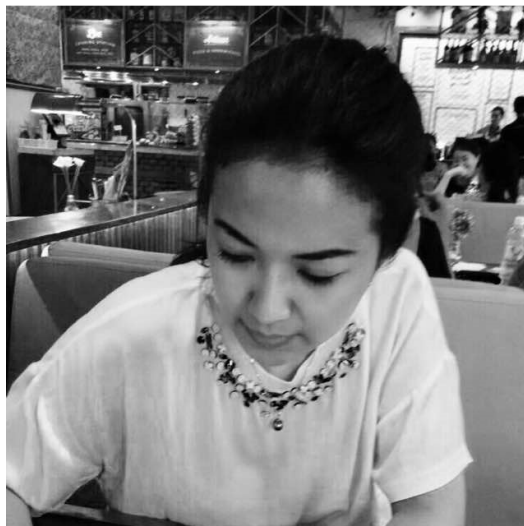
Komik disini berperan dalam memberikan informasi untuk tujuan pembelajaran. Menurut Rota dan Izquierdo (2003) komik dapat menjelaskan informasi ilmiah, informasi yang awalnya abstrak dapat dipaparkan melalui gambar serta tulisan²⁶.

2. Komik sebagai Media promosi

Komik disini diposisikan sebagai media yang mempublikasikan produk, ide maupun sudut pandang melalui penarasian cerita di dalam komik.

2.4 Perbandingan Media

Dari beberapa Media penutur yang ada, akan dibandingkan beberapa media yang ada, apakah tiap media dapat memenuhi kebutuhan subjek desain perancangan atau tidak.













Gambar 2.8 Ibu Ernawati selaku pengurus program 30 ikon kuliner
(Sumber: Ernawati, 2018)

Kriteria dibawah berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Ernawati salah satu pengurus program ikon kuliner. Beliau menjabarkan kriteria apa saja yang dibutuhkan sebuah media dalam menuturkan kajian kuliner, buku Mustika Rasa adalah acuan dasar yang beliau pilih sebagai media yang cocok dalam menuturkan cara memasak makanan, berikut adalah kriteria yang beliau jabarkan dan media mana yang dapat memenuhi kriteria tersebut:

²⁶ Rota, G dan Izquierdo, J . (2003). Comics as a tool for teaching biotechnology in primary schools diakses pada tanggal 25 september 2017

Tabel 2.1 Kriteria kebutuhan pada tiap media

KRITERIA KEBUTUHAN	VIDEO	ANIMASI	BUKU VISUAL	KOMIK
Mampu menjelaskan Secara visual dan bertahap dari detail setiap langkah-langkah memasak ikon kuliner yang ada				
Memberikan gambaran jelas tampilan akhir tiap masakan,bahan bakunya,serta cara dalam memasak tiap bahan masakan				
Mampu menyesuaikan dengan kecepatan (<i>pace</i>) pemahaman konten tiap audien				
Mampu menarasikan dan memaparkan glosari dan indeks layaknya di tiap buku masak dengan detail				

Tabel diatas menunjukkan media mana saja yang dapat memenuhi kebutuhan subjek desain yang ada sebagai media penutur. Didapati bahwa media komik mampu memenuhi seluruh kriteria diatas. Sebagai bahan pertimbangan, berikut akan dijelaskan beberapa poin mengapa media komik mampu memenuhi kriteria subjek desain:

A. Komik dapat memberikan tampilan visual bertahap

Dalam subjek perancangan ini Buku memasak adalah media yang selalu dipilih dalam memandu pembaca mencermati langkah dalam memasak didalam sebuah tulisan. Dalam hal ini komik dapat menyempurnakan aspek tersebut melalui panel. komik adalah media yang menuturkan sebuah cerita dari satu gambar ke gambar lain secara sekuensial melalui Panel, berhubungan dengan subjek desain terkait, komik dapat menuturkan langkah demi langkah dalam memasak menggunakan ilustrasi dan panel dari awal hingga akhir

B. Pace komik

Pace dari komik adalah salah satu aspek yang membuat komik menjadi media yang tepat dalam menuturkan subjek desain. Cara media komik dalam menuturkan sebuah cerita yaitu melalui panel sebagai penjelas dari satu gambar ke gambar lainnya secara sekuensial, dari situ komik dapat menyesuaikan kecepatan baca audien manapun layaknya membaca sebuah buku.

Jika dibandingkan dengan video dan animasi, ke dua media tersebut menggunakan gerakan sebagai fungsi utama mereka dalam menjelaskan subjek desain, fungsi tersebut lebih intuitif dibandingkan dengan *panelling*. Namun fungsi tersebut tidak dapat menunjang salah satu kebutuhan di dalam subjek desain ini, yaitu mencermati kembali langkah sebelumnya. Video adalah media yang berjalan otomatis dari awal hingga akhir, jika audien membutuhkan informasi bahan yang ada di pertengahan video, maka ia harus kembali menit dimana langkah tersebut berada. Dilain pihak, komik dan buku masak hanya perlu kembali ke halaman sebelumnya untuk melihat kembali bahan atau langkah yang dibutuhkan audien.

C. Glosari dan Indeks

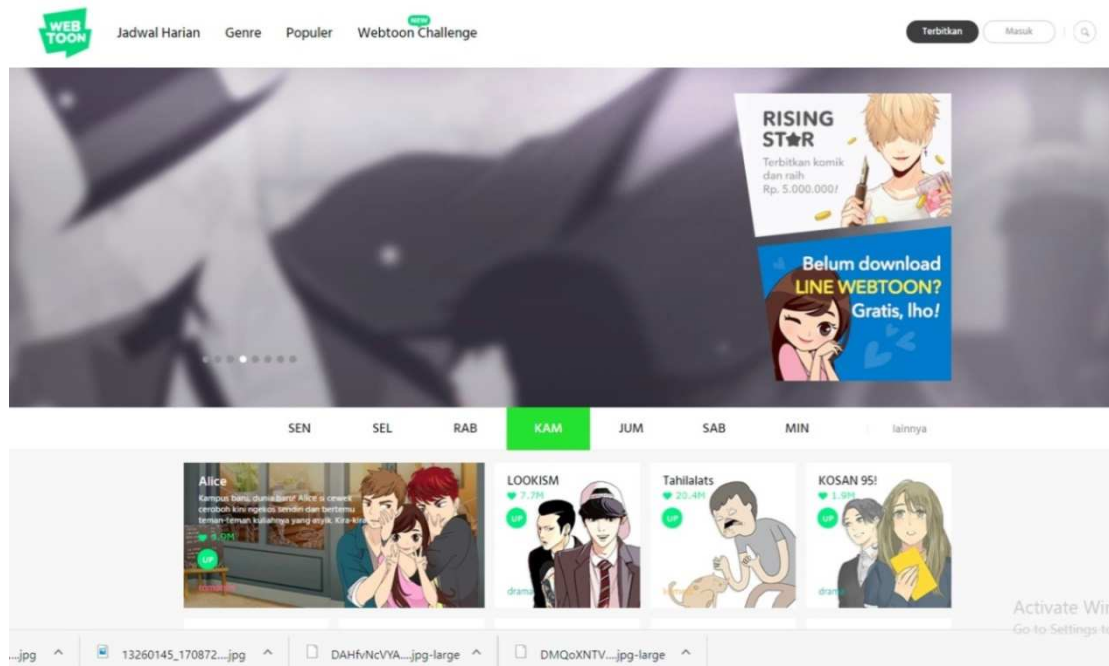
Glosari dan indeks adalah salah satu kriteria pada buku masak dimana dalam bagian ini informasi mendetail tentang teknik memasak, cerita dan bahan masakan. Dalam hal ini glosari dan indeks berperan sebagai bagian dari buku masakan yang memberikan informasi tambahan. Dari ke empat media yang ada yang mampu menyajikan glosari dan indeks adalah Buku visual dan komik.

Dalam buku visual, glosari dapat disisipkan dalam bagian akhir buku. Sedangkan dalam komik, informasi tersebut dapat dinarasikan di dalam cerita dalam bentuk informasi yang disampaikan karakter didalam komik tanpa harus menunggu hingga halaman terakhir.

Dapat dilihat bahwa komik memenuhi seluruh kriteria dari subjek desain, disisi lain video dan animasi tidak dapat menambahkan aspek glosari dan indeks kedalam media mereka karena keterbatasan ruang dan waktu untuk menyisipkan informasi yang detail.

2.5 Platform Komik Digital

Saat ini sudah banyak *platform* atau sarana yang menyediakan tempat untuk mempublikasikan karya komikus di media internet. Namun hanya ada beberapa yang memiliki jumlah pembaca aktif yang tinggi. Salah satunya adalah *Line Webtoon*.



Gambar 2.9 Tampilan web *Line Webtoon*

(Sumber: www.webtoon.com, 2018)

Line Webtoon adalah aplikasi portal komik yang mewadahi komikus profesional maupun amatir tanpa keterbatasan genre. *Line Webtoon* saat ini adalah portal komik yang memiliki pembaca aktif tertinggi di dunia, dengan total pembaca aktif yaitu 35 juta perbulannya di Amerika, Thailand dan Korea, serta Indonesia dengan 6 juta pembaca aktif di Indonesia²⁷. Mengalahkan beberapa pesaing lainnya seperti Comico, Lezhin serta Ciayo.

Line Webtoon juga menyediakan wadah untuk komikus amatir untuk menerbitkan komik mereka melalui *Webtoon Challenge*, setiap tahunnya akan dipilih 1 hingga 3 judul untuk diterbitkan secara profesional dan menjadi konten resmi milik *Line Webtoon*.

²⁷ <https://hot.detik.com/art/d-3274551/pembaca-line-webtoon-indonesia-terbesar-di-dunia> ,Diakses pada tanggal 1 november 2017

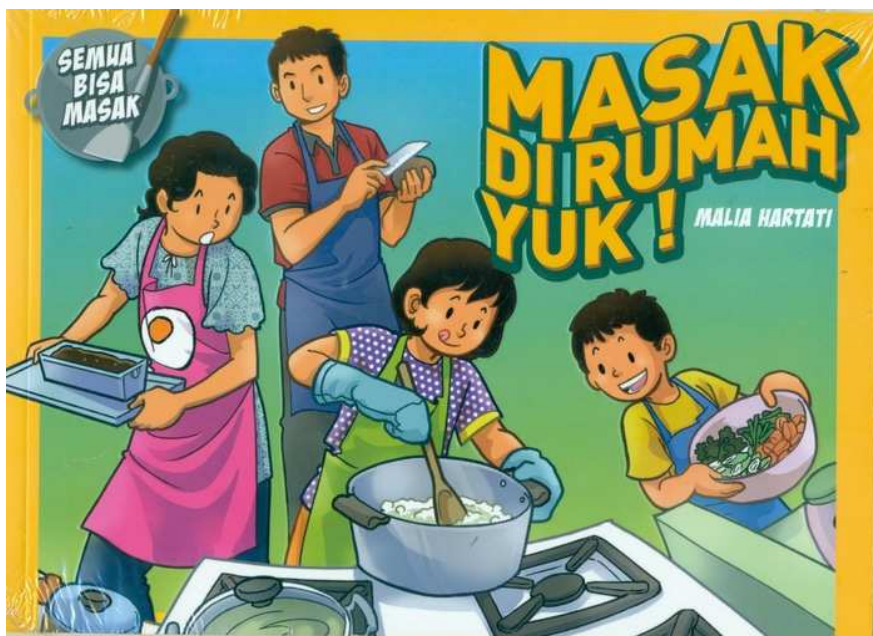
Terkait dengan subjek desain perancangan ini yaitu Dunia kuliner Indonesia, di *Line Webtoon* sendiri sudah ada beberapa komik kuliner yang telah mendapat sorotan publik, seperti *Jajan Squad* dengan 400.000 lebih pengikut dan *Lazy cooking* dengan 700.000 lebih pengikut.

Melihat jumlah pembaca aktif tersebut, peluang komik bertajuk kuliner untuk mendapat sorotan publik baik di dalam maupun mancanegara sangat tinggi. *Platform* dari *Line Webtoon* sendiri menyediakan berbagai portal baca di tiap negara besar seperti Amerika, China serta Thailand. Dari hal tersebut dapat dilihat bahwa *Line webtoon* adalah platform penerbitan komik digital yang tepat dan sesuai dengan target pembaca perancangan komik ini yaitu Pembaca manca negara.

2.6 Studi Eksisting

Studi ini akan menemukan beberapa eksisting yang memiliki kemiripan subjek desain serta media dengan luaran perancangan. Dari hasil studi ditemukan beberapa eksisting yang memiliki relevansi dengan subjek desain yaitu:

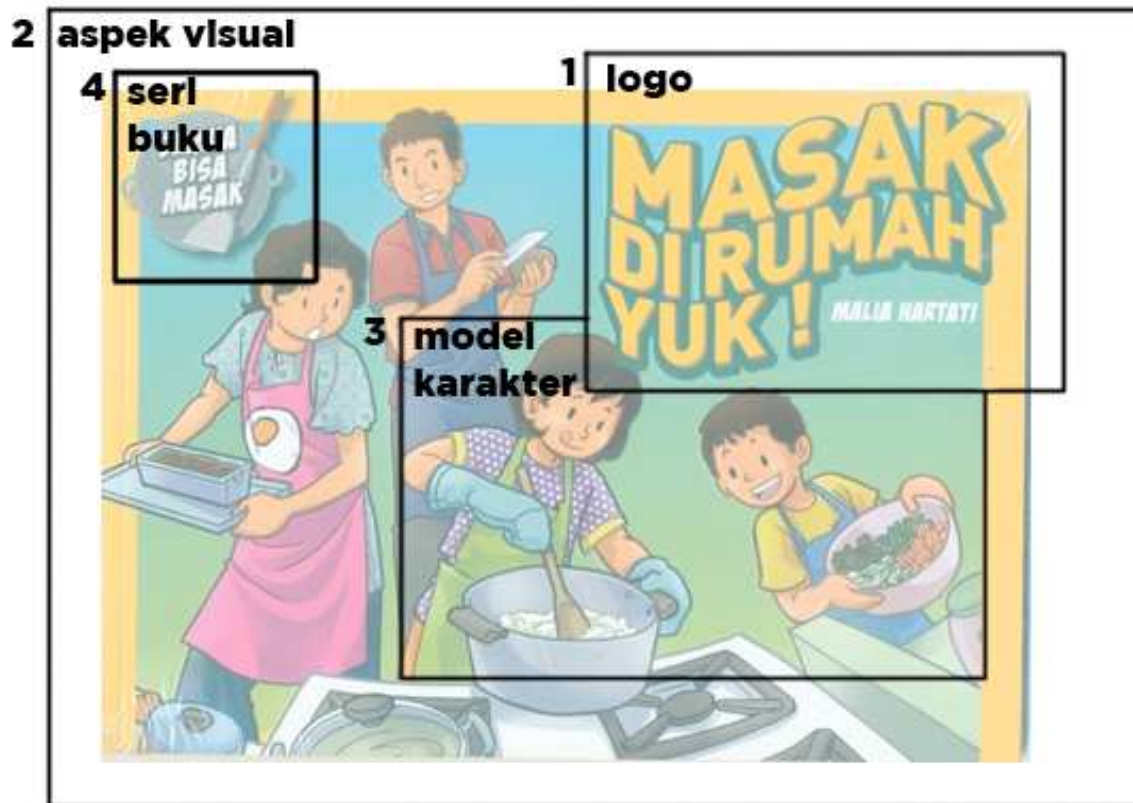
Masak Dirumah Yuk



Gambar 2.10 Komik Masak Dirumah Yuk
(Sumber: Malia Hartati, 2016)

Oleh: Malia Hartati
Keluaran: Jakarta, Mei, 2016
Penerbit: Octopus Garden.
Tema: *slice of life* dan Kuliner

Memasak adalah kegiatan Menyenangkan, sama menyenangkannya dengan membaca komik. Buku komik “Masak di rumah yuk” memberikan dua hal tersebut, resep sederhana yang mudah dilakukan oleh anak-anak, serta cerita yang menarik tentang masakan tersebut membuat target audien mereka yaitu anak-anak senang membacanya.



Gambar 2.11 Analisa kover Masak Di Rumah Yuk

Ada beberapa hal dari kover komik Masak di rumah yuk yang dapat diteliti dan dapat di adaptasi oleh komik ini nantinya seperti:

1. Terdapat logo utama dari komik yang mengisi rana kanan atas dari komik tulisan logo dibuat bergelombang agar tidak kaku dan menarik. Terdapat nama dari pembuat komik di bagian bawah logo berwarna putih

2. Aspek visual dari kover komik menunjukkan keadaan di dapur rumah dengan peralatan masak dan alat dapur yang memberi kesan bahwa aksi memasak ini benar benar dilakukan di dalam rumah
3. Model karakter yang digunakan adalah anak kecil, sesuai dengan Target audien dan tujuan dari komik ini yaitu untuk mengajarkan bahwa “memasak dirumah itu mudah untuk anak anak”
4. Komik ini adalah salah satu dari seri dari “Semua bisa masak” di sisi kiri atas logo dari Semua bisa masak di letakkan agar mengindikasikan komik ini adalah bagian dari seri tersebut



Gambar 2.12 Halaman pengenalan karakter
(Sumber: Malia Hartati, 2016)

Di halaman Pertama komik ini menunjukkan pengenalan tokoh dengan menggunakan penggayaan *Semi Realis*, dengan detail wajah yang diminimalisir dengan pewarnaan dasar serta garis putih sebagai *highlight*.



Gambar 2.13 Halaman proses memasak
(Sumber: Malia Hartati, 2016)

Dalam komik ini panel dibuat tidak kotak namun memiliki ujung melengkung, jarak antar panel pun dekat antar satu sama lain. Ketika komik mulai menjelaskan proses masak, terdapat *treatment* khusus dimana panel instruksi berwarna putih dan keterlibatan visual karakter hanya sebatas tangan serta peralatan masak yang digunakan.



Gambar 2.14 Halaman Klimaks
(Sumber: Malia Hartati, 2016)

Ketika komik sudah mendekati klimaks, visual dari masakan akan dipresentasikan dengan foto asli dari makanan. Disini juga bisa dilihat dalam panel instruksi, hanya terdapat tangan dari karakter dan bahan masakan yang terkait. Dapat dilihat dari arah baca, komik Indonesia memiliki karakteristik sendiri yaitu dari arah baca dari kiri ke kanan dan menuju ke bawah.

Jajan Squad



gambar 2.15 Komik *Jajan squad*
(Sumber: Dito Satrio, 2017)

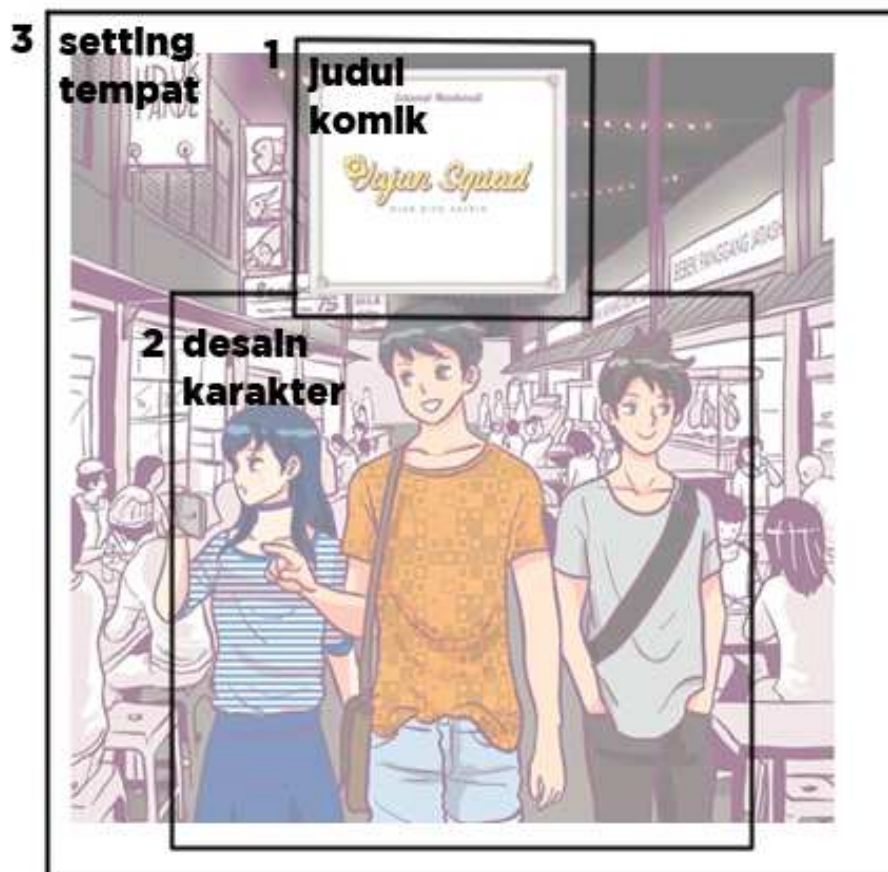
Oleh: Dito Satrio

Keluaran: Jakarta, 2017

Platform penerbit: *Line Webtoon*

Tema: *slice of life*, dokumentasi, Kuliner

Jajan Squad adalah komik digital dengan format vertikal kontinyu yang terbit di platform digital Line Webtoon. Menceritakan petualangan 3 sahabat dalam mencari jajan jalanan di Indonesia. Didalam komik ini selain menggambarkan bahan dan cara membuat masakan, komik ini juga menyajikan kisah singkat dibalik masakan yang sedang dibahas.



gambar 2.16 Analisa Kover *Jajan Squad*

Dalam kover utama komik digital *Jajan squad* dapat diteliti beberapa hal yang dapat diadaptasi didalam komik seperti:

1. Judul utama komik menggunakan jenis font typewriter dengan penggunaan font sans serif untuk nama dari penulis
2. Visual yang dijabarkan dalam komik menggunakan penggambaran semi realis
3. Setting tempat dari komik menggambarkan suasana malam hari di pusat tempat makan serta 3 tokoh utama dalam komik. Dari sini penggambaran dari judul terlihat jelas dimana “*Squad*” yang berarti kelompok yang berisikan 3 karakter utama sedang “jajan” di pusat tempat makan di malam hari

Penjabaran bagian bagian pada komik



Gambar 2.17 Halaman judul komik
(Sumber: Dito Satrio, 2017)

Dalam permulaan komik ini judul komik menggunakan font typewriter dengan penggunaan font sans serif, judul dari komik juga diberikan ornamental sederhana yang mengelilingi judul dari komik ini, namun latar dari komik dasarnya menggunakan warna putih dan rupa dari masakan tidak ditunjukkan disini.



Gambar 2.18 Penggayaan visual
(Sumber: Dito Satrio, 2017)

Penggayaan dari komik ini menggunakan *Semi Realis* dengan aksentuasi penggunaan warna ungu baik untuk garis karakter maupun detail lingkungan



Gambar 2.19 Halaman proses memasak
(Sumber: Dito Satrio, 2017)

Ketika komik sudah memasuki fase penjelasan cara memasak, keterlibatan karakter akan berkurang dan hanya diwakilkan dengan tangannya tiap panel akan menjelaskan secara sekuensial bagaimana bahan masakan akan diolah.

2.7 Tabel Analisa dari Studi eksisting

Dari penjelasan dan analisa panel diatas berikutnya akan dijabarkan detail dari komik masak dirumah yuk berikut adalah hasil analisisnya:

Tabel 2.2 Detail analisa dari Masak dirumah yuk

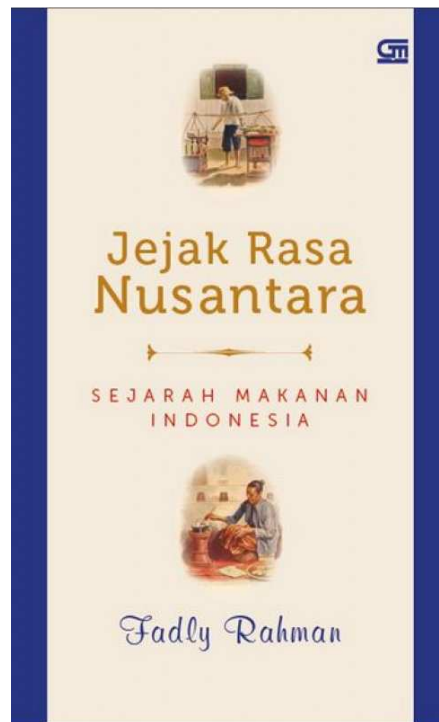
KATEGORI	JAJAN SQUAD	MASAK DIRUMAH YUK
FORMAT	Komik dengan format Vertikal kontinyu yang terbit di platform digital webtoon	Komik dengan format Buku komik, non kontinyu
GENRE	<i>Slice of life</i> , Dokumentasi ,Kuliner	<i>Slice of life</i> ,Kuliner
SETTING	Cerita bertempat di indonesia tepatnya di tempat makan atau pinggir jalan.	Cerita bertempat di indonesia, di rumah keluarga Suka masak, dapur keluarga, pasar tradisional dan sekolah.
TARGET SEGMENT	Remaja 12-18 tahun	Anak anak 8-12 tahun
FITUR	Fitur utama dalma komik ini adalah pengenalan jajan jalanan di indonesia yang dikemas layaknya dokumentasi kuliner.	Fitur utama dalam Komik ini adalah masakan yang mudah dimasak oleh anak anak dan proses dalam membuatnya
KONSEP KOMUNIKASI	Dalam mengkomunikasikan fitur utama dari komik ini yaitu pengenalan jajanan pinggir jalan di indonesia komik ini menggunakan model karakter sebagai	Dalam mengkomunikasikan fitur utama dari komik ini yaitu masakan yang mudah dimasak oleh anak anak, komik ini memeragakan karakter anak kecil

	<p>perwakilan yang mendokumentasikan dan mengisahkan cerita dan bahan dari masakan yang terkait. Dan juga menunjukkan raut wajah karakter ketika baru pertama kali mengenal rasa masakan di komik ini.</p>	<p>memasak masakan yang sederhana yang kadang didampinigi oleh orang tua karakter untuk pekerjaan memasak yang dianggap sulit.</p>
VISUAL STYLE	<p>Penggunaan visual dari komik ini menggunakan semi realis dalam menggambarkan karakter dan masakannya, detail masakan dan raut wajah karakter tergambar dengan jelas serta komik ini menggunakan warna dan bukan <i>Tone</i> warna hitam putih.</p>	<p>Penggunaan visual dari komik ini lebih ke arah kartun dalam menggambarkan karakternya Dan menggunakan Semi realis serta foto pada masakan di tiap akhir ceritanya, komik ini menggunakan warna dan bukan <i>tone</i> hitam putih</p>

2.8 Studi Komparator

Dalam Studi komparator ini akan mencari beberapa media pembanding yang memiliki relevansi dengan subjek desain yang dapat dijadikan pembanding dengan luaran perancangan, dengan tujuan ada beberapa aspek dan poin yang dapat dikembangkan dan diambil dari komparator. Berikut adalah hasil dari studi komparator:

Jejak Rasa Nusantara



Gambar 2.20 Buku Jejak Rasa nusantara
(Sumber: Fadly Rahman, 2016)

Oleh: Fadly Rahman

Keluaran: Jakarta, 2016

Penerbit: Gramedia Pustaka Utama

Tema: sejarah, kuliner

Jejak rasa nusantara adalah buku terbitan Gramedia Pustaka Utama yang menceritakan dan mendokumentasikan sejarah kuliner di Indonesia pada abad ke 17. Lebih dari buku karangan Fadly Rahman adalah kedetilan dalam menarasikan Kejadian-

kejadian yang terkait dengan perkembangan kuliner hingga saat ini dan juga dapat memberikan informasi mengenai hubungan politik dengan masakan nusantara.

Berikut adalah poin yang dapat diadaptasi sebagai konten:

1. Keterkaitan masakan indonesia di satu daerah dengan fenomena sosial yang terjadi saat itu
2. Beberapa adat yang berkaitan dengan kuliner indonesia

Analisa kover



Gambar 2.21 Penjelasan Konten kover Jejak Rasa Nusantara

Dari kover buku jejak rasa nusantara dapat ditemukan beberapa hal yang dapat diadaptasi yaitu:

1. Gambar visual pada kover menunjukkan yang menunjukkan aktifitas mmengolah makanan dan petani yang menggambarkan sejarah masakan indonesia
2. Logo menggunakan font serif dengan warna keemasan
3. Terdapat tagline yang menjelaskan inti konten dari buku jejak rasa nusantara
4. Nama dari penulis menggunakan font typewriter.

Antropologi Kuliner Indonesia



Gambar 2.22 Buku Antropologi Kuliner Indonesia
(Sumber: Tempo,2015)

Oleh: Tempo

Keluaran: Jakarta, Juli, 2015

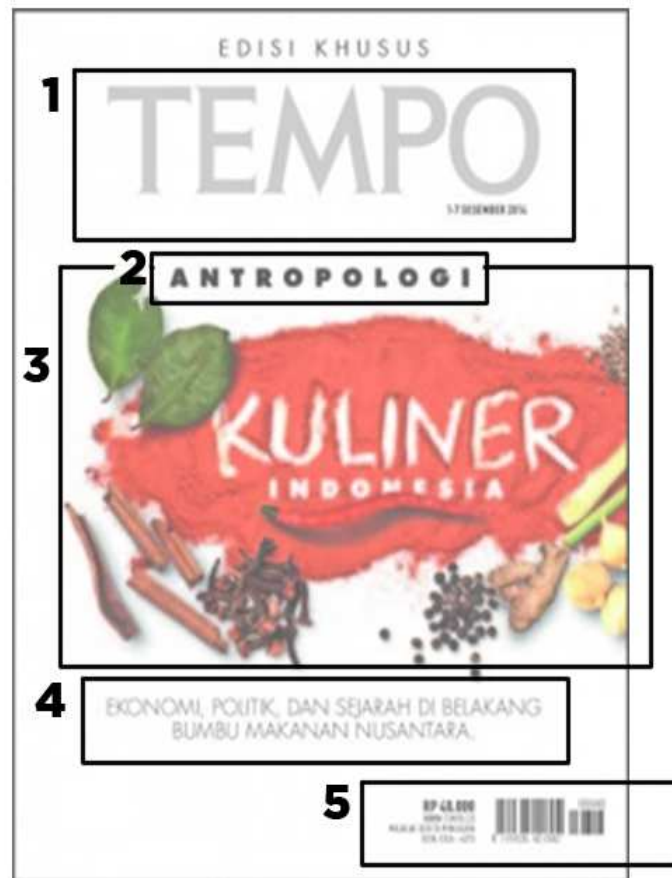
Penerbit: PT Kepustakaan Populer Gramedia

Tema: Antropologi, Kuliner

Buku keluaran Tempo ini adalah buku yang memuat kisah perjalanan penulis dalam melakukan wisata kuliner di kota kota Indonesia. Alur konten disajikan oleh ahli antropologi kuliner dari majalah Tempo yang membahas keterkaitan peran masakan daerah dengan warga daerah tersebut.

Buku ini telah diteliti alur cerita serta kontennya menggunakan teknik Alur Penceritaan untuk mengetahui konten apa saja yang ada yang dapat diolah dan digunakan dalam pengembangan perancangan komik ini. Berikut akan dijabarkan dalam bentuk Alur penceritaan

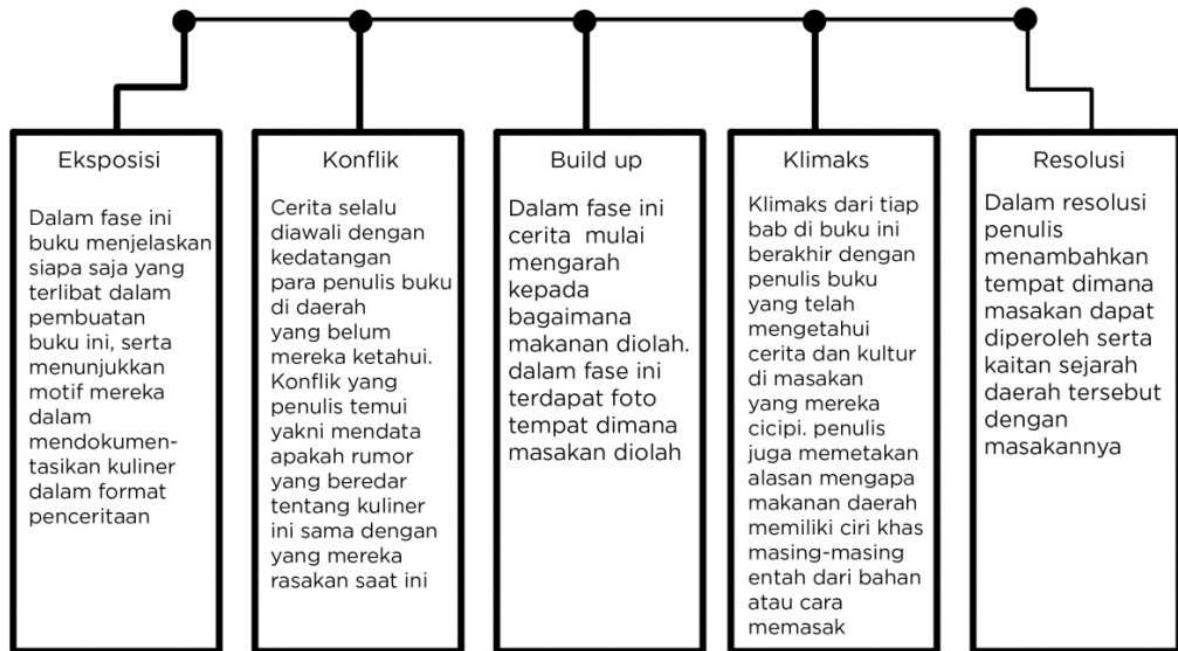
Analisa kover



Gambar 2.23 Analisa kover buku Antropologi kuliner

Dari kover buku Antropologi kuliner indonesia dapat ditemukan beberapa hal yang dapat diadaptasi yaitu:

1. Tulisan tempo disengaja lebih besar dibanding lainnya untuk menunjukkan buku ini adalah bagian dari salah satu seri keluaran Tempo
2. Tulisan Antropologi dipisahkan dengan logo dimaksudkan bahwa antropologi memiliki konten lain yang diangkat selain Kuliner indonesia
3. Konten visual disini menggambarkan beberapa bahan yang digunakan dalam memasak seperti kayu manis, daun jeruk, jahe, kunyit dan instrumen serbuk merah untuk menggambarkan kekayaan rempah indonesia
4. Tagline dari buku yang menjelaskan konten utama yang ada didalam buku
5. Kodebar dan tahun keluaran buku



Gambar 2.24 Penjelasan alur cerita pada buku
(Sumber: Surya Bagus, 2018)

Dari urutan alur penceritaan diatas dapat dilihat bahwa buku ini memasukkan konten bukunya pada tiap babak, konten yang dibawakan seperti cara memasak, sejarah serta tempat makan memiliki bagiannya sendiri-sendiri, hal ini dapat menjadi acuan alur cerita dari peracacangan komik ini nantinya.

Poin poin yang dapat diadaptasi dalam perancangan komik ini adalah:

1. Profil masakan di tiap daerah
2. Cerita dan resep dari masakan
3. Sejarah singkat yang melatari kisah daerah dan masakan tersebut.

Kostum (komik strip untuk umum)



Gambar 2.25 Komik digital Haryadhi
(Sumber:Twitter, @Kostumkomik,2014)

Oleh: Haryadhi

Keluaran: Jakarta, 2013

Platform: facebook,twitter

Tema: Sosial, Promosi

Kostum adalah singkatan dari komik strip untuk umum, Komik yang dibuat oleh Haryadhi dengan maksud membahas isu terkini yang ada dimasyarakat. Selain itu, juga difungsikan untuk mengkritik suatu instansi atau perorangan. Dengan ketenarannya sebagai komik kritik, Kostum juga difungsikan untuk menjadi media promosi suatu produk atau instansi. Tentu saja yang sesuai dengan target segmen dari komik ini yaitu dewasa.

Penjabaran bagian bagian pada komik



Gambar 2.26 Banner utama komik
(Sumber:Twitter, @Kostumkomik,2014)

Bagian atas dari komik berisikan logo dari komik, alamat email penulis dan alamat web dari media sosai



Gambar 2.27 Panelling pada kostum
(Sumber:Twitter, @Kostumkomik,2014)

Dalam komik ini panel yang digunakan sedikit karena informasi yang disodorkan tidak terlalu banyak dan fokus dengan konflik yang ada di dalam komik



Gambar 2.28 Panel *punchline*
(Sumber:Twitter, @Kostumkomik,2014)

Di akhir, penyelesaian dari komik dituntaskan dengan satu panel besar dengan menjelaskan kelebihan dari produk yang dipromosikan oleh komik.



Gambar 2.29 Banner produk komik
(Sumber:Twitter, @Kostumkomik,2014)

Pada bagian bawah komik, terdapat banner produk yang diusung oleh komik. Dalam kasus ini kostum memasukkan logo dari helm JP, alamat website dan media sosial

2.9 Analisa Studi Komparator

Tabel 2.3 Mapping Studi Komparator

KATEGORI	JEJAK RASA NUSANTARA	ANTROPOLOGI KULINER INDONESIA	KOSTUM
FORMAT	Buku sejarah	Buku Antropologi	Komik strip digital
GENRE	Sejarah, antropologi, kuliner	Antropologi, kuliner, dokumentasi	Sosial, Politik
KONTEN	Konten dari buku ini berupa pendokumentasian masakan yang ada di Indonesia dari awal datangnya pedagang hingga masa penjajahan Jepang, keterkaitan masakan daerah dengan penduduk, keadaan ekonomi dan situasi Indonesia pada saat itu	Konten dari buku ini yaitu pendokumentasian perjalanan penulis di daerah tertentu yang membahas keterkaitan masakan dengan kultur, ekonomi, dan penduduk saat ini di daerah tertentu serta cerita dibalik masakan tersebut.	Konten dari komik ini membahas isu masyarakat dan mengkritik sejumlah badan instansi dan perseorangan, kadang komik juga menyisipkan produk sebagai sarana promosi.
TARGET SEGMENT	Peminat kuliner, dewasa, kolektor buku sejarah.	Peminat kuliner, dewasa, kolektor buku sejarah	Dewasa.
FITUR	Fitur dari buku sejarah ini adalah beberapa kejadian bersejarah di Indonesia yang melatari adanya beberapa masakan di Indonesia, dan mengapa saat ini tiap daerah memiliki ciri khas masakan masing-masing.	<ul style="list-style-type: none"> Dokumentasi cerita dari penulis yang disambungkan dengan cerita setempat dan data sejarah yang terkait Rumah makan yang menyediakan masakan terkait di daerah tersebut 	<p>Fitur dari komik digital ini adalah - membahas isu politik dan isu masyarakat dengan argumen yang menarik dan masuk akal</p> <p>-menjadi media promosi sejumlah produk dan instansi dengan menyisipkan produk kedalam cerita dan membahas</p>

		<ul style="list-style-type: none"> Jalur yang dapat ditempuh pembaca jika ingin berkunjung ke daerah itu -catatan sejarah datangnya pedagang asing yang melatari cerita di baik daerah tersebut 	kelebihan dari produk tersebut.
VISUAL STYLE	Dalam buku ini, terdapatnya minimnya gambar dan hanya berisi tulisan dan fakta lapangan serta data dari sejarah dari masakan dan daerah tersebut	Buku ini menyajikan konten cerita penulis menggunakan foto dokumentasi masakan ,foto daerah tempat penulis menetap dan tempat makan di daerah tersebut. dan foto bahan bahan yang dibutuhkan dalam memasak masakan yang ada dalam buku.	Penggunaan gaya visual dalam komik lebih ke arah kartun untuk penggambaran karakternya, menggunakan warna yang terbatas dan porsi visual kadang lebih sedikit dari porsi informasinya.

2.11 Kriteria desain dan konten komik

Dari studi eksisting dan studi komparasi diatas, telah didapat beberapa kriteria desain dan konten yang dapat diadaptasi dan menjadi acuan dalam perancangan komik 30 ikon kuliner ini diantaranya adalah:

1.Format

Komik akan mengadaptasi format arah baca dari komik Indonesia yakni dari dari kanan ke kiri dengan konsep Vertikal non kontinyu yang mengikuti format komik webtoon.

2.Genre

Genre yang akan diangkat adalah *slice of life* yang berarti kehidupan sehari hari, alasan pengambilan genre tersebut karena pembaca dapat lebih merelasikan diri dengan tampilan lingkungan dan karakter serta masalah yang dialami karakter.

3. Setting

Setting dari komik akan bertempat di Indonesia saat ini, tepatnya di daerah tempat ke 30 ikon kuliner tersebut berasal

4.Target segmen

Target utama dari komik ini adalah wisatawan asing dan domestik namun Target yang lebih spesifik adalah pembaca muda atau remaja (10-14 tahun) dan peminat kuliner (15-25 tahun)

5.Fitur

Fitur yang akan digunakan dalam perancangan komik ini adalah

- Kultur makan dan keadaan tiap daerah di indonesia serta reaksi karakter yang asing dengannya
- Langkah-Langkah dalam memasak masakan
- Cerita dan sejarah dibalik masakan dan daerah yang terkait

6.Konsep komunikasi

Konsep komunikasi disini adalah cara dalam mengkomunikasikan antusiasme audien mancanegara didalam komik, beberapa caranya adalah:

- Karakter diatur menjadi 2 tipe karakter serba tahu sebagai pemandu dan karakter utama yang tidak menahu tentang masakan indonesia. Nantinya karakter pembantu akan mengajak dan membantu karakter utama untuk mengenal masakan indonesia
- Karakter utama datang dari luar negeri dengan konfliknya sendiri-sendiri
- Antusiasme ditunjukan karakter utama ketika belajar untuk mengenal masakan indonesia

7.Pengayaan Visual

Gaya visual yang digunakan dalam komik ini nantinya akan mengadaptasi gaya semi realis. Dengan alasan:

- Mayoritas Komik yang terkenal di webtoon menggunakan semi realis
- Penggambaran ekspresi dari semi realis dapat di lebih lebihkan dan mudah untuk menunjukkan emosi dari karakter.

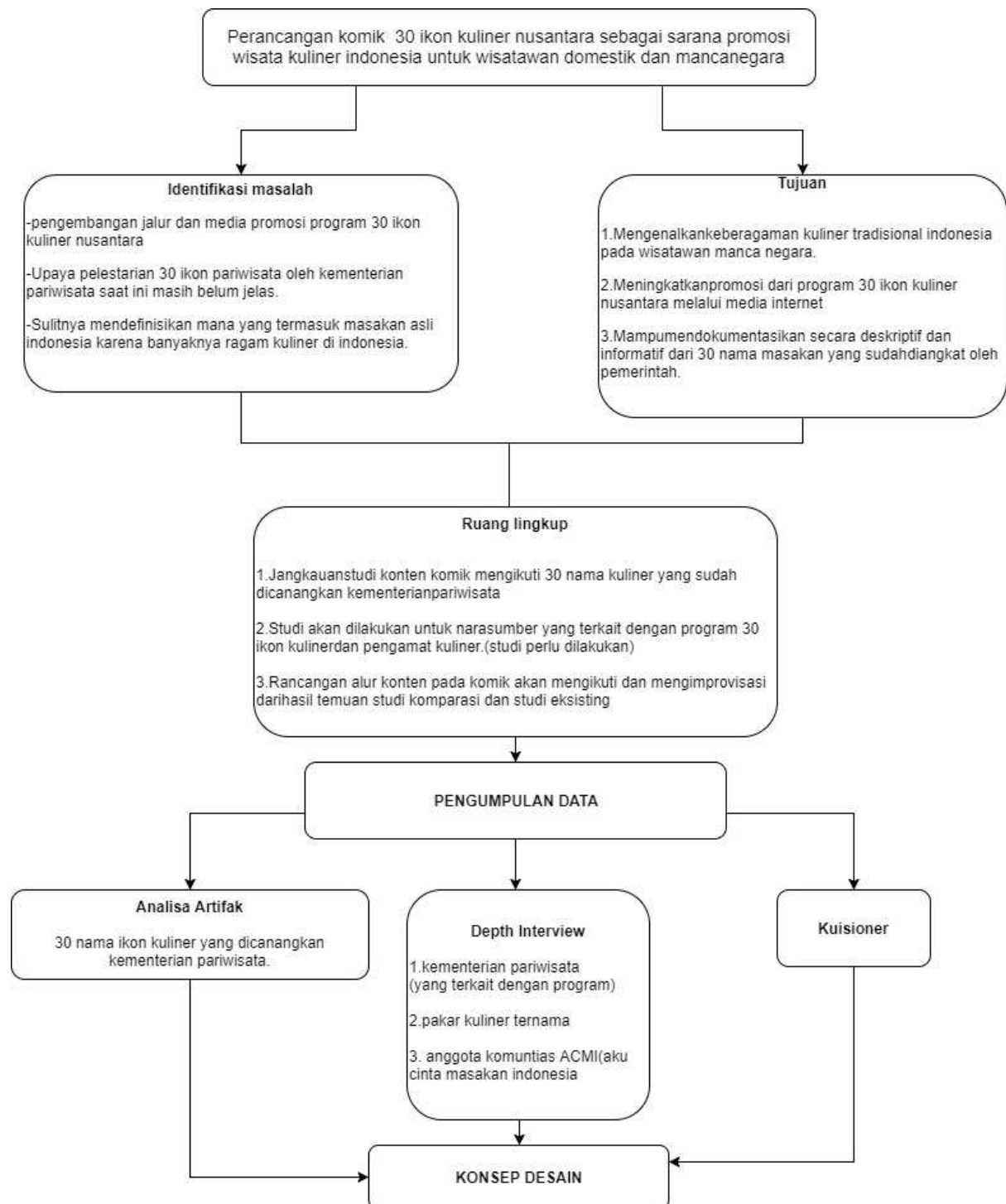
8.Panelling dan transisi

Transisi antar panel akan menyesuaikan dengan *pace* cerita, ketika memasuki langkah langkah pembuatan akan berbeda *pace* dengan ketika cerita dan sejarah masakan tersebut dibahas.dan pengturan panelling tidak akan terbatas garis dan *gutter*.

BAB 3

METODE PERANCANGAN

3.1 Metode riset



Gambar 3.1 Langkah metode riset (Sumber: Surya Bagus)

3.1.1 Depth interview

Depth interview adalah metode yang digunakan untuk mendapatkan temuan lebih dalam dari narasumber yang terkait. Dalam perancangan ini, metode ini akan dilakukan pada Orang-orang yang terkait dengan Program 30 Ikon kuliner ini serta beberapa Pakar kuliner dan pakar media komik di Indonesia.

Luaran dari metode ini akan menjadi informasi yang lebih dalam seputar masakan yang diangkat serta tata cara pembuatan komik yang baik dan benar. Interview akan dilakukan pada beberapa nama dan instansi di bawah ini:

- Praktisi di bidang komik Is Yuniarto
- Ketua komunitas Aku Cinta Masakan Indonesia (ACMI) Santhi Serad
- Anggota Kementerian pariwisata ibu Agustin

3.1.2 Kuisisioner

Metode yang menggunakan beberapa pertanyaan yang diajukan kepada target market untuk memetakan permasalahan. Dalam perancangan ini fungsi kuisisioner akan menjadi pemetaan masakan apa saja yang akan dijadikan urutan Prioritas dari komik berseri ini serta tanggapan responden tentang media komik sebagai media penutur kuliner.

Luaran dari metode ini nantinya akan menjadi sebuah rangkaian urutan makanan apa saja yang didahulukan dibahas dalam perancangan komik ini.

Kuisisioner akan berisi:

- Awareness audien mancanegara akan kuliner Indonesia
- Pengetahuan audien akan kuliner Indonesia
- Pendapat audien tentang media komik sebagai penutur
- Respon dari audien mengenai media komik

3.1.3 Studi literasi

Metode yang digunakan untuk mempelajari suatu subjek melalui literasi seperti buku, jurnal dan artikel. Dalam perancangan ini metode ini digunakan untuk mencari beberapa buku yang berkaitan dengan subjek desain yakni 30 ikon kuliner

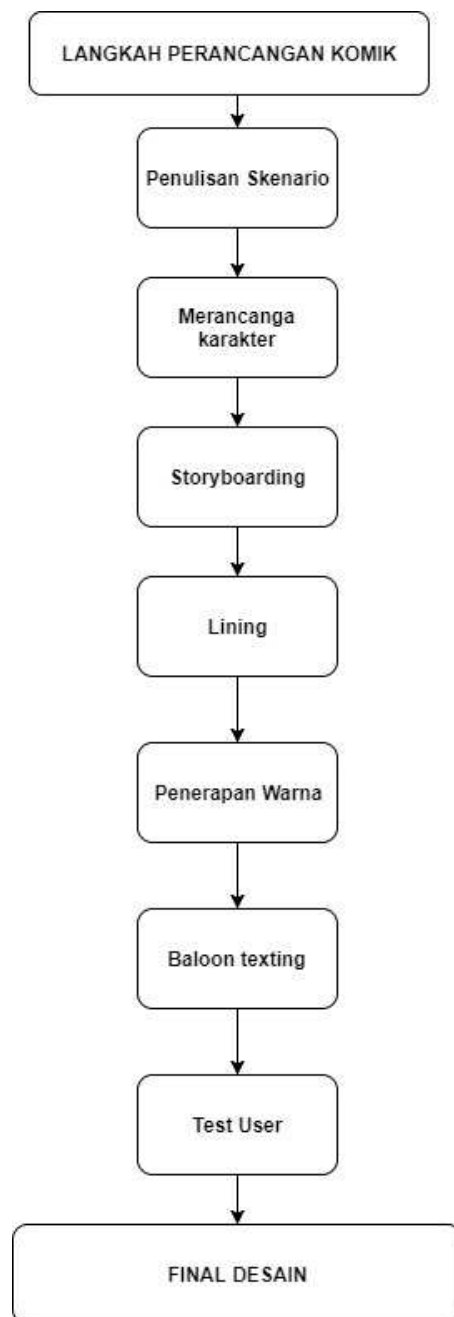
Luaran dari metode ini yaitu Rancangan alur konten yang akan disajikan dalam perancangan komik serta parameter kualitas dari studi eksisting serta komparator.

Studi literasi akan dilakukan pada beberapa buku kuliner ternama seperti:

- Mustika rasa
- 30 ikon kuliner nusantara (rancangan Wiliam Wongso dan Bondan Winarno)

3.2 Metode perancangan

Setelah melalui langkah riset dan menghasilkan Konsep desain, berikutnya akan dijabarkan proses dalam merancang media. Berikut adalah langkahnya:



Gambar 3.2 Langkah metode perancangan (Sumber: Surya Bagus)

3.2.1 Penulisan Skenario

Langkah awal dalam merancang komik adalah memulai untuk menulis premis, dibuatnya skenario dari tiap fase komik dimaksudkan agar jika dipertengahan pembuatan komik terjadi kesalahan alur, maka dapat diperbaiki dengan skenario utama.

3.2.1 Merancang karakter

Langkah dimana karakter yang akan dimasukkan di dalam komik, diatur agar memiliki hubungan antar karakter dan memiliki karakteristik yang dapat direlasikan dengan target audiens.

3.2.2 Storyboarding

Langkah penggambaran secara kasar tentang tata letak panel dan sudut pandang pada tiap fase. Dimaksudkan agar ketika terjadi pembenahan alur cerita dan revisi minor, storyboard dapat diotak atik sedemikian rupa dan menghemat waktu pengerjaan.

3.2.4 Lining

Proses penebalan hasil sketsa untuk memperjelas rana dan bentuk dari objek di dalam komik.

3.2.5 Penerapan Warna

Langkah dimana komik sudah mulai diaplikasikan dengan warna

3.2.6 Baloon Texting

Langkah dimana balon kata mulai diterapkan dan diisi oleh teks

3.2.7 Test User

Test user adalah langkah terakhir dimana hasil luaran akan diuji kepada target market dan *stakeholder* untuk menemukan kekurangan dari hasil luaran.

3.3 Timeline pengumpulan data dan wawancara.

Tabel 3.1 Timeline pengumpulan data

Pengumpulan studi literatur	<i>Depth Interview</i>	Kuisisioner	Analisa artifak
5-23 november 2017	12-23 november 2017	12-23 november 2017	5-23 november 2017

BAB 4

HASIL TEMUAN

4.1 Hasil *Depth interview*

Depth interview dilakukan pada 3 narasumber yang terkait dengan perancangan ini yaitu kuliner dan media komik berikut adalah narasumber yang terkait:

- Anggota Kementerian pariwisata Ibu Agustin
- Praktisi dibidang komik, Is yuniarto
- Asisten dari praktisi kuliner Wiliam wongso, Ibu Ernawati

4.1.1 Poin poin hasil *interview*

1. Program 30 ikon sedang tidak berjalan kembali setelah dipecahnya tim perancang program ke badan ekonomi kreatif dan sisanya menetap di kementerian pariwisata. Saat ini program ditangani oleh Badan ekonomi kreatif dan masuk sebagai salah satu sektornya yakni kuliner.
2. Target utama dari program ini adalah wisatawan mancanegara dan juga domestik.
3. Tujuan utama program ini yaitu diplomasi kuliner dengan negara lain, dokumentasi lengkap tiap makanan dan meningkatkan jumlah wisatawan di destinasi pariwisata seperti Solo, Bandung dan Yogyakarta
4. Unsur storytelling pada buku 30 ikon kuliner hanya sedikit dan belum dikembangkan ke media lain.
5. Tanggapan Is Yuniarto mengenai komik sebagai media promosi. Beliau menganggap komik dapat menjadi media promosi yang baik, asalkan tema dari komik tersebut relevan dengan brand yang dipromosikan
6. Perkembangan komik online saat ini berkembang pesat dengan adanya Line Webtoon dan Ciayo sebagai wadah kreator muda untuk mempublikasikan komik digital mereka. pasar komik di indonesia terbilang baik, dengan banyaknya penerbit dan juga acara yang mewadahi kreator komik.
7. Komik dengan subjek Kuliner di indonesia tidak banyak, dengan fakta tersebut pasar komik Masak di indonesia sangat terbuka lebar, karena sedikitnya kompetitor
8. Mengenai penetrasi pasar internasional, komik yang bertajuk tentang masakan indonesia dirasa oleh Is Yuniarto dapat diterima oleh pasar yang lebih spesifik dan

menarik pembaca mancanegara, hal tersebut dibuktikan oleh beliau melalui respon Komik Garudayana milik beliau yang diminati di Line webtoon Amerika

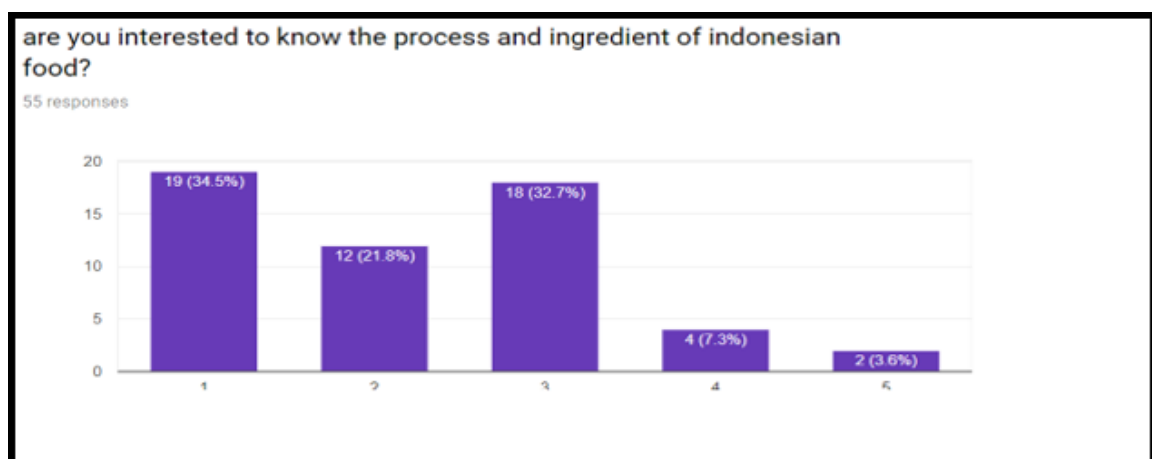
9. Menurut Pak Is Yuniarto, pemilihan media komik dengan subjek desain masak dianggap memiliki respon yang baik, karena komik dapat menjelaskan secara detil proses memasak.
10. Untuk mendapat informasi dan tanggapan dari keefektifan program ini Ibu Erna serta Ibu Agustin menyarankan untuk mencari data melalui target program ini yaitu wisatawan mancanegara.
11. Melalui hasil wawancara tersebut Penulis akan melakukan validasi keefektifan program 30 ikon kuliner nusantara dengan melakukan Kuisisioner terhadap Wisatawan Mancanegara.

4.2 Hasil kuisisioner dengan responden mancanegara

Kuisisioner dibagikan ke 105 responden dari mancanegara, melalui media sosial, grup asosiasi masak *International Culinary Union* dan acara kuliner internasional di indonesia SIAL interfood. Berikut adalah hasilnya:

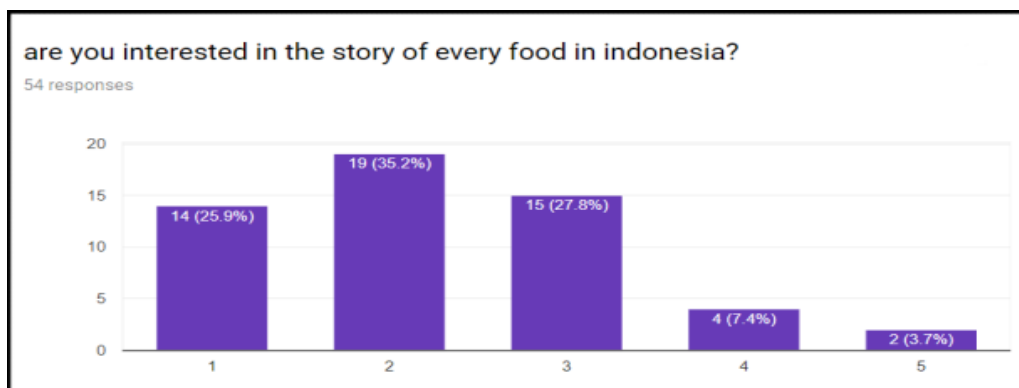
4.2.1 Ketertarikan responden dengan kuliner

Dari pertanyaan ini akan dipetakan frekuensi minat responden tentang subjek desain, apakah responden tertarik dengan proses memasak tiap makanan serta cerita dibaliknya. Terdata menggunakan angka dari 1 hingga 5. 1 untuk tertarik hingga 5 untuk tidak tertarik. responden akan mengisi seberapa tertariknya mereka dengan topik kuliner.



Gambar 4.1 Frekuensi minat responden akan bahan dan proses memasak makanan
(sumber: Surya bagus)

1. Data diatas menunjukkan tingkat ketertarikan responden pada proses memasak makanan dan bahan masaknya, terdata disini angka 1 2 dan 3 memilik respon yang tinggi dibandingkan yang lebih cenderung ke 4 dan 5, yang berarti mayoritas responden tertarik untuk mengetahui proses dan bahan memasak makanan indonesia.

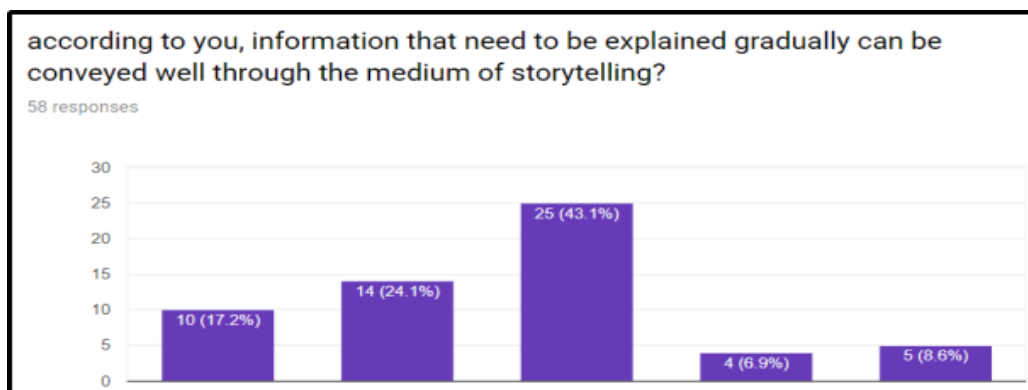


Gambar 4.2 Frekuensi minat responden akan cerita dibalik tiap masakan (sumber:Surya bagus)

2. Data diatas menunjukkan tingkat ketertarikan responden pada cerita dibalik makanan.. Dari data diatas terlihat mayoritas responden cenderung menjawab angka 1 hingga 3 dengan total 87% dan sisanya yakni 13% gabungan angka 4 dan 5.

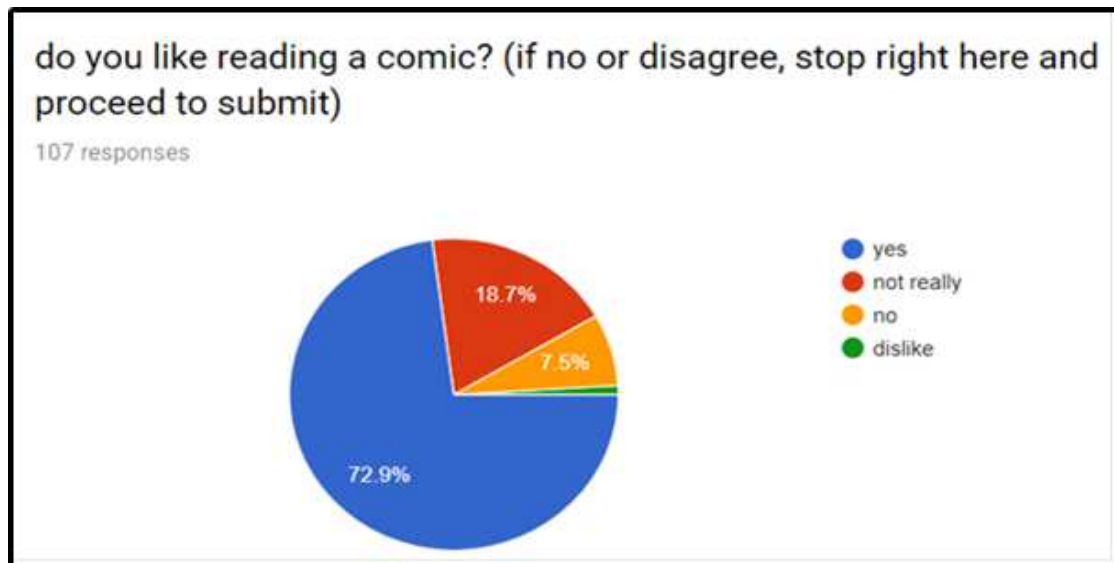
4.2.2 Ketertarikan responden dengan komik

Dari pertanyaan ini akan dipetakan frekuensi minat responden akan komik, baik berupa tema komik portal yang digunakan untuk membaca komik serta kegunaan tema dan jadwal tayang



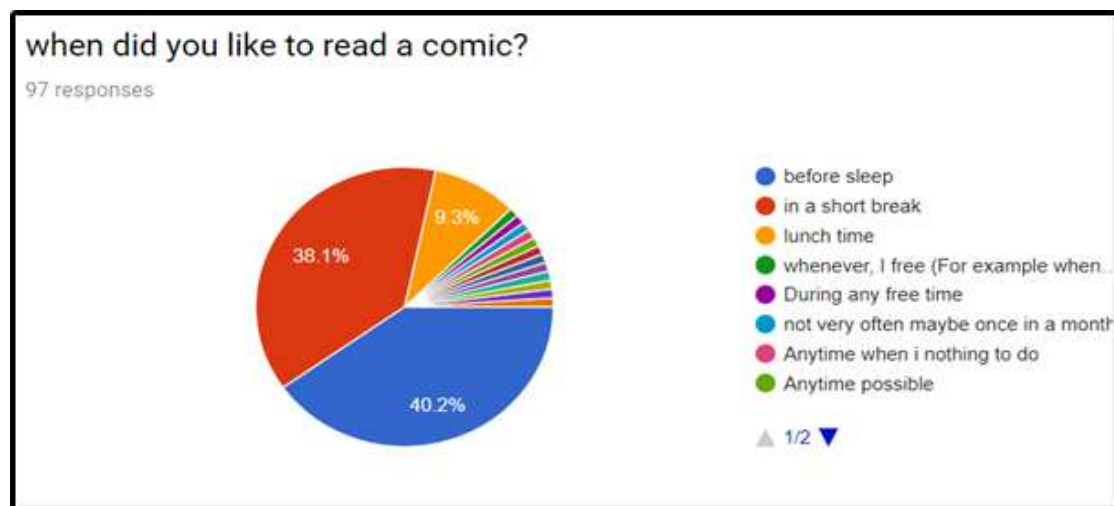
Gambar 4.3 Frekuensi tanggapan responden akan penggunaan cerita sebagai metode penjelas suatu informasi (sumber:Surya bagus)

3. Dari angka 1 hingga 5 kebanyakan responden menjawab ke arah 1,2 dan 3 dengan total 84% yang berarti responden setuju bahwa dengan menggunakan cerita, informasi dapat disampaikan secara baik.



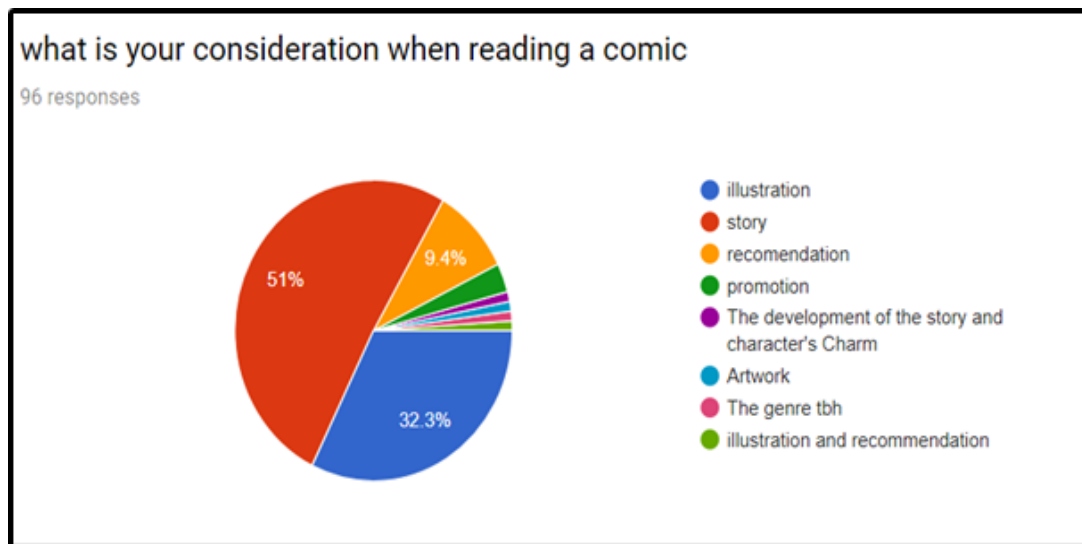
Gambar 4.4 Frekuensi ketertarikan responden dengan media komik
(sumber:Surya bagus)

4. Mayoritas responden mancanegara menyukai membaca media komik dengan jumlah 72% dan sisanya yakni ragu ragu dan tidak sebesar 28%



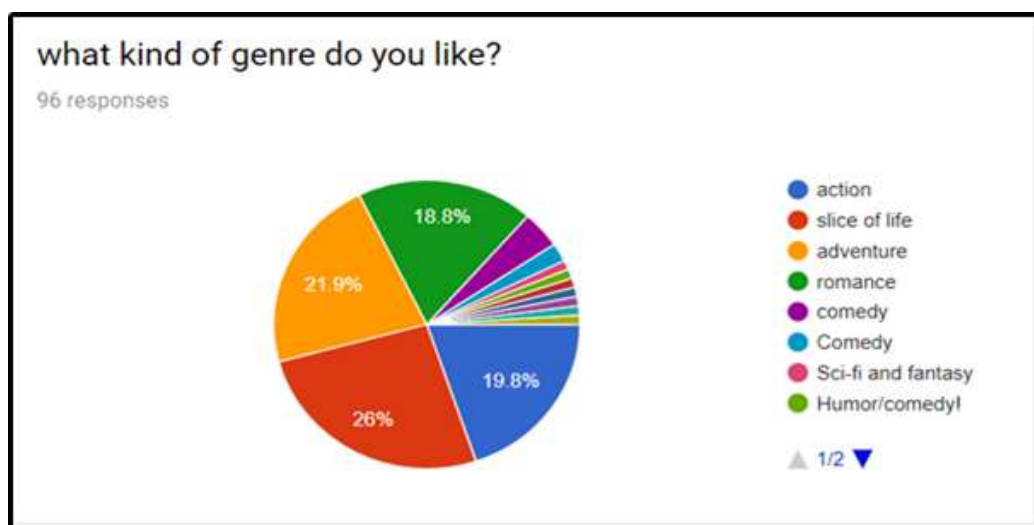
Gambar 4.5 Frekuensi waktu yang digunakan responden dalam membaca komik
(sumber:Surya Bagus)

5. Dapat disimpulkan melalui data diatas mayoritas responden memilih waktu senggang atau sebelum tidur ketika membaca komik, data disini akan menarik kesimpulan kapan waktu yang tepat ketika *memposting* komik 30 ikon ini nantinya.



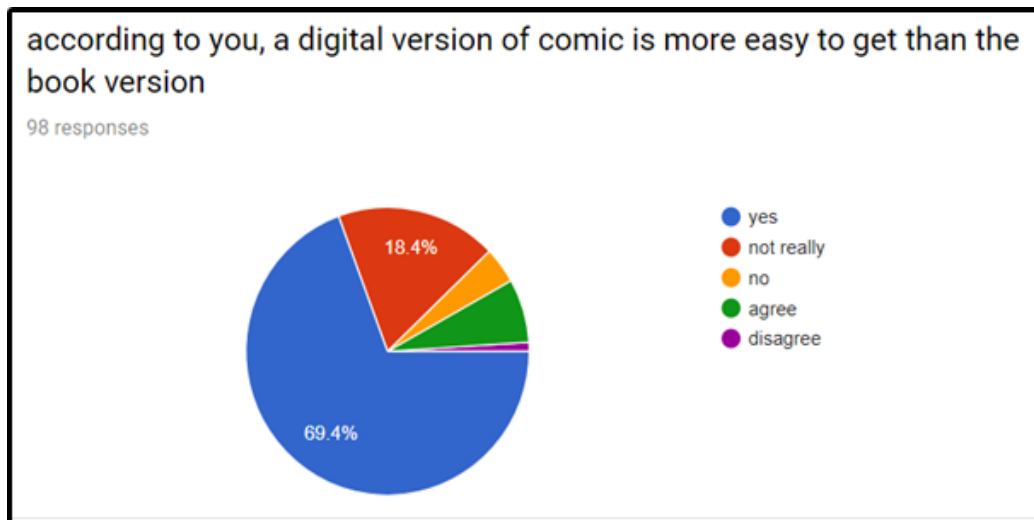
Gambar 4.6 Frekuensi keputusan pemilihan faktor baca responden
(sumber:Surya Bagus)

6. Dari data diatas dapat diambil kesimpulan bahwa konsiderasi responden ketika membaca komik jatuh kepada pilihan *Story* atau cerita, dengan 51% dan disusul oleh pilihan *Illustration* sebesar 32 % dan sisa pilihan lainnya sebesar 18%.



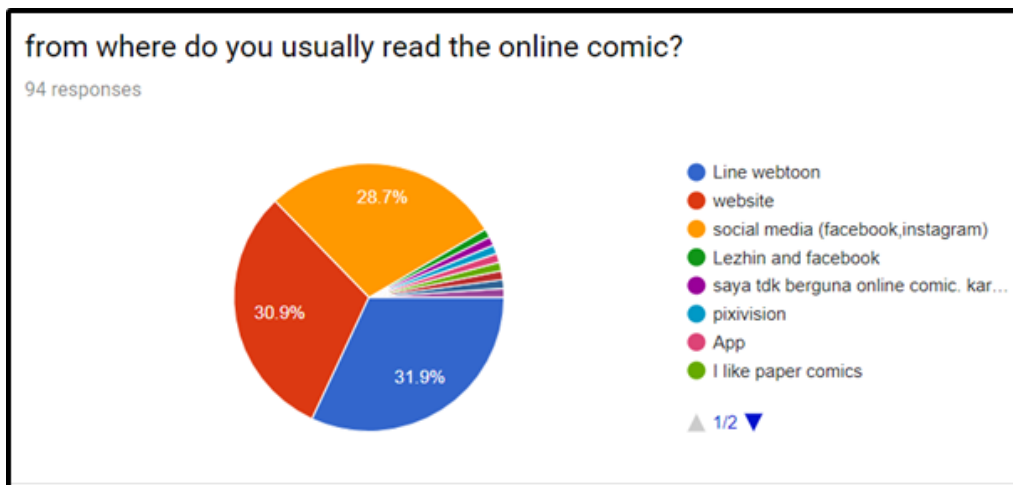
Gambar 4.7 Frekuensi tema yang diminati responden
(sumber:Surya Bagus)

7. Dari beberapa tema atau *genre* terdapat pemilihan yang nyaris seimbang antara *Action*, *Slice of life*, *Adventure* dan *Romance* namun terdapat beberapa tema yang cukup banyak dpilih dari sisa jawaban data diatas, yaitu Komedi. Data ini akan menentukan tema seperti apa yang dapat ditonjolkan pada komik ini nantinya.



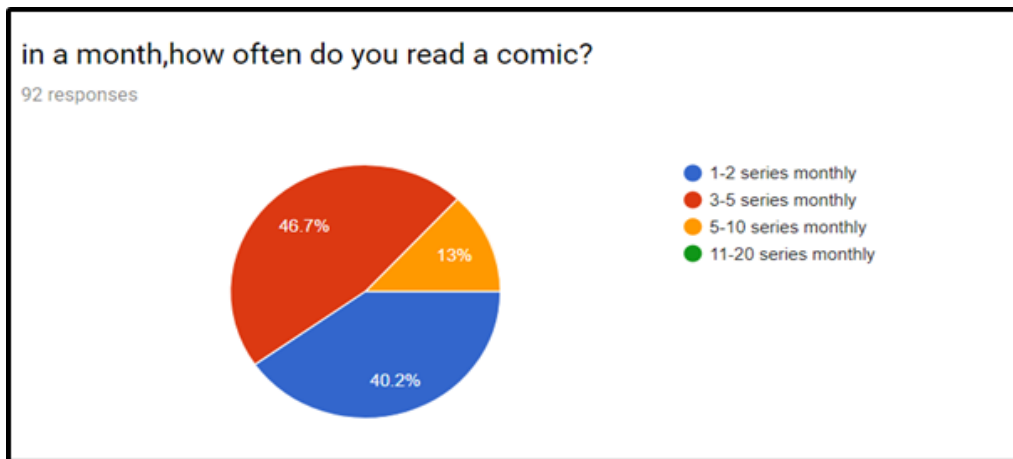
Gambar 4.8 Frekuensi tanggapan responden akan kemudahan komik digital
(sumber:Surya Bagus)

8. Dari data diatas mayoritas responden mancanegara menyetujui bahwa komik digital lebih mudah didapatkan saat ini dibandingkan buku komik dengan 69% responden mengatakan iya dan 31% sisanya ragu ragu dan tidak setuju.



Gambar 4.9 Frekuensi portal yang digunakan pembaca dalam membaca komik digital
(sumber:Surya Bagus)

9. Dari data diatas dapat diketahui bahwa *Line Webtoon* dan *website* sering kunjungi oleh responden untuk membaca komik digital, namun media sosial seperti komik dan instagram masih diakses beberapa responden untuk membaca komik digital.



Gambar 4.10 Frekuensi judul bacaan yang dibaca responden dalam satu bulan
(sumber:Surya bagus)

10. Dari data diatas dapat diketahui terdapat banyak orang yang masih membaca judul dan seri komik lebih dari satu tiap bulannya

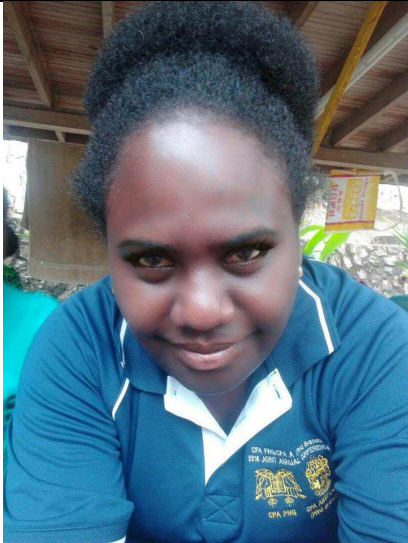

Dari seluruh data diatas berikut adalah poin poin yang didapat melalui kuisisioner ini:

- Mayoritas responden tertarik dengan bahan,proses memasak serta cerita dibalik masakan indonesia.
- Mayoritas responden mancanegara setuju, Melalui Cerita, informasi dapat dijelaskan secara baik dan benar
- Mayoritas responden yang menyukai komik, masing masing memiliki preferensinya masing-masing, ketika berbicara tema, mayoritas responden mendahulukan aspek cerita dari komik daripada ilustrasi dan rekomendasi.
- Portal yang sering diketahui responden ketika ingin membaca komik adalah Sosial Media,dan Line webtoon adalah salah satu Media yang dilirik responden ketika ingin membaca komik
- Terdapat sedikit responden yang hanya membaca satu seri komik tiap bulannya, yang berarti mayoritas responden termasuk pembaca aktif komik dengan jumlah bacaan lebih dari 3 judul tiap bulannya

4.3 Hasil wawancara dengan responden mancanegara

Wawancara dilakukan pada 2 responden yang berasal dari mancanegara yang bersedia untuk diwawancarai mengenai kuliner dan komik. Berikut adalah profil tiap responden yang bersedia diwawancarai.

Tabel 4.1 Data responden

Nama responden	Foto responden	Profil responden
Esther Baleo	 <p>Gambar 4.11 Foto responden Ms. Esther Baleo (sumber: Esther balep,2018)</p>	<p>Umur:36</p> <p>Profesi: Accountant</p> <p>Asal:Bougenville Island, Papua New Guinea</p>
Montasser Bilah badawi	 <p>Gambar 4.12 Foto responden Mr. Montasser Bilah Badawi (sumber: Montaser bilah badawi,2018)</p>	<p>Umur:23</p> <p>Profesi: Mahasiswa Montgomery University</p> <p>Asal:Whashington DC, America</p>



Berikut akan dijelaskan poin poin yang ditemukan setelah melakukan tanya jawab mengenai subjek desain:

- Responden pernah memakan makanan indonesia namun tidak pernah ingat dengan nama masakannya
- 1 dari 2 Responden pernah berkunjung ke indonesia dalam rangka Hubungan Bisnis
- Responden tertarik dengan bahan,proses memasak dan cerita dibalik masakan indonesia
- Sangat sedikit pengetahuan soal masakan indonesia diluar negeri baik dari portal internet maupun secara langsung
- Di Mauritius dan Whashington tidak memiliki portal Akses informasi tersendiri tentang kuliner indonesia dan responden kesulitan mencari datanya.
- kedua responden setuju Dengan menggunakan cerita, Informasi yang dijabarkan secara bertahap dapat dijelaskan dan mempunyai alur cerita yang dapat diikuti pembacanya.
- Kedua responden menanggapi, dengan menggunakan visual yang berurutan, informasi dapat dijelaskan dengan baik dan benar bahkan untuk orang yang tidak paham bahasa yang terkait.
- Ketiga responden menyukai komik dan cerita yang tidak terlalu rumit dan Bertema tidak terlalu gelap seperti Mickey mouse,donald duck dan komik Disney lainnya.
- Komik memiliki persepsi berbeda di manca negara, menurut ketiga responden komik tidak lagi dipandang sebagai bahan komedi melainkan media yang mulai membahas isu serius dan memaparkannya melalui media komik.




4.4 Hasil riset literatur 30 Ikon Kuliner Nusantara

Berikut adalah hasil temuan yang dikutip dari buku 30 ikon kuliner nusantara yang berisi, resep, bahan makana, proses memasak dan sejarah singkat memasak. Buku ini sudah memiliki persetujuan penggunaan dan dijiinkan untuk dikutip dari Kementerian pariwisata daerah Jakarta melalui Ibu Agustin selaku anggota pengurus Program pada saat itu. Berikut adalah sinopsis cerita dari tiap masakan²⁸:

Tabel 4.2 Jenis Masakan

Nama Masakan	Foto Masakan	Sinopsis kisah tiap Masakan
Soto ayam Lamongan	 <p>Gambar 4.13 Soto ayam lamongan (sumber: Buku 30 ikon kuliner nusantara,2017)</p>	Soto ayam awalnya adalah makanan yang berasal dari China yang bernama caudo, berkat perdagangan asing Caudo pun telah memasuki pasar kuliner Indonesia dan berganti nama sesuai daerah masing masing seperti Tauto, Sauto dan Soto. Dari semua versi, Soto Lamongan lah yang paling terkenal karena koya dan juga perpaduan dengan bumbu dari timur tengah
Sate ayam Madura	 <p>Gambar 4.14 Sate ayam madura (sumber: Buku 30 ikon kuliner nusantara,2017)</p>	Sate ayam memiliki banyak varian di Indonesia. Sate berasal dari China, di china sate dikenal di kawasan Xinjiang dan di populerkan di Indonesia elalui ekspedisi Cengho. Sate ayam madura memiliki popularitas yang lebih unggul karena kewirausahaan orang Madura yang merantau ke berbagai pelosok indonesia, menjadikan Sate mereka yang paling dikenal, hingga ke mancanegara.

²⁸ Kementerian pariwisata,30 Ikon kuliner tradisional indonesia,Jakarta:kementerian pariwisata,2013

<p>Klapertart Manado</p>	 <p>Gambar 4.15 Klapertart Manado (sumber: Buku 30 ikon kuliner nusantara,2017)</p>	<p>Klapertart adalah jenis kudapan dari belanda yang bernama pie, yang sudah berasimilasi dengan kultur manado menjadikan pie berisikan kelapa. Klapertart memiliki kedekatan dengan suku borgo yang memiliki turunan dari belanda.</p>
<p>Sarikayo minangkabau</p>	 <p>Gambar 4.16 Sarikayo Minangkabau (sumber: Buku 30 ikon kuliner nusantara,2017)</p>	<p>Sarikayo adalah kudapan khas Minahasa dimana Kudapan ini hanya ada ketika bulan Ramadhan tiba Sarikayo dibuat menggunakan telur bebek, namun seiring berkembangnya jaman Sarikayo juga dibuat menggunakan telur ayam</p>
<p>Ayam goreng lengkuas</p>	 <p>Gambar 4.17 Ayam goreng lengkuas (sumber: Buku 30 ikon kuliner nusantara,2017)</p>	<p>Varian ayam goreng satu ini adalah tipe yang sering dijumpai di setiap tempat makan, Masakan ini juga turut mempopulerkan beberapa menu kuliner baru dari tiap daerah dan menjadi pionir dari resep ayam goreng tepung dan sebagainya</p>

4.5 Kriteria Desain

Berikut akan dijelaskan Kriteria desain yang nantinya akan menjadi konsep desain mulai dari konsep kover, konsep karakter, waktu terbit dan konsep komunikasi.

Konsep karakter

1. Karakter akan dirancang menjadi 2, karakter sebagai pemandu cara memasak makanan dan karakter yang belum mencoba sama sekali sebagai perwakilan pembaca dalam mengenal masakan dan cara memasak.
2. Karakter datang dari negara yang berbeda-beda dan pelaku utama di tiap *chapter* komik akan berbeda pula.
3. Karakter berasal dari luar negeri karena sesuai dengan target audien program 30 Ikon Kuliner.
4. Karakter utama ingin mengenal bahan, proses serta cerita dibalik masakan.

Waktu terbit

1. Waktu terbit dari komik yaitu tiga kali dalam dalam sebulan mengikuti frekuensi baca responden
2. Platform untuk penerbitan komik adalah Line webtoon yang juga akan disusul pembuatan akun di Instagram dan facebook, sebagai platform untuk mempromosikan komik ini.

Detail Konsep komunikasi

1. Untuk mengkomunikasikan bahwa masakan Indonesia kaya akan rasa, akan dijelaskan efek dari tiap rempah di tiap masakan contoh: “kunyit memberi rasa asam pada masakan”
2. Untuk membuat sejarah masakan dapat tersampaikan dengan jelas maka sejarah akan dikaitkan dengan cerita utama dan permasalahan dari tiap karakter yang berbeda di tiap *chapter*
3. Untuk menjelaskan proses memasak dengan jelas, akan diterangkan secara bertahap dan bersandingan, tiap proses dari awal hingga akhir dalam satu halaman utuh.
4. Makanan akan digambarkan sedetail mungkin mengikuti bentuk aslinya. Penggunaan foto akan dipertimbangkan

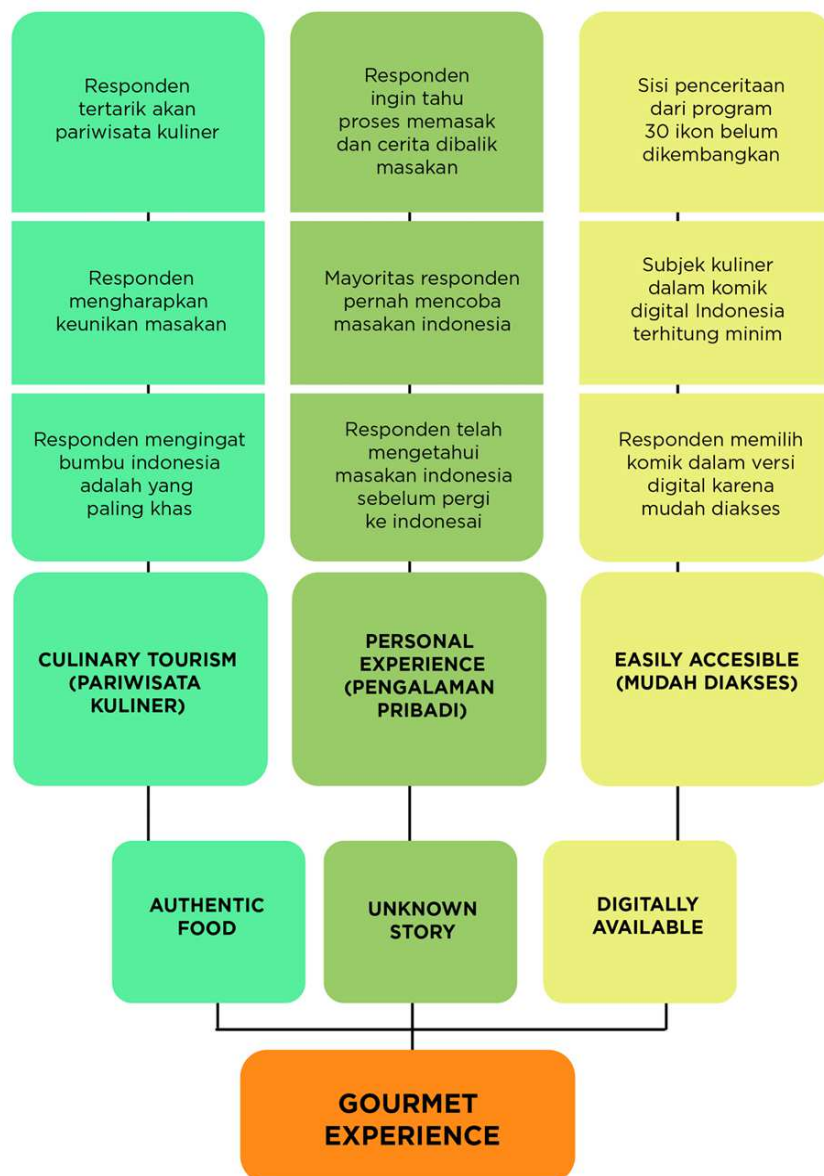
BAB 5

KONSEP DESAIN

5.1 Konsep Desain

5.1.1 Affinity Diagram

Dari Riset yang telah dilakukan akan dipetakan untuk membuat konsep dari komik digital. berikut adalah hasilnya



Gambar 5.1 Affinity Diagram pemetaan Konsep Desain

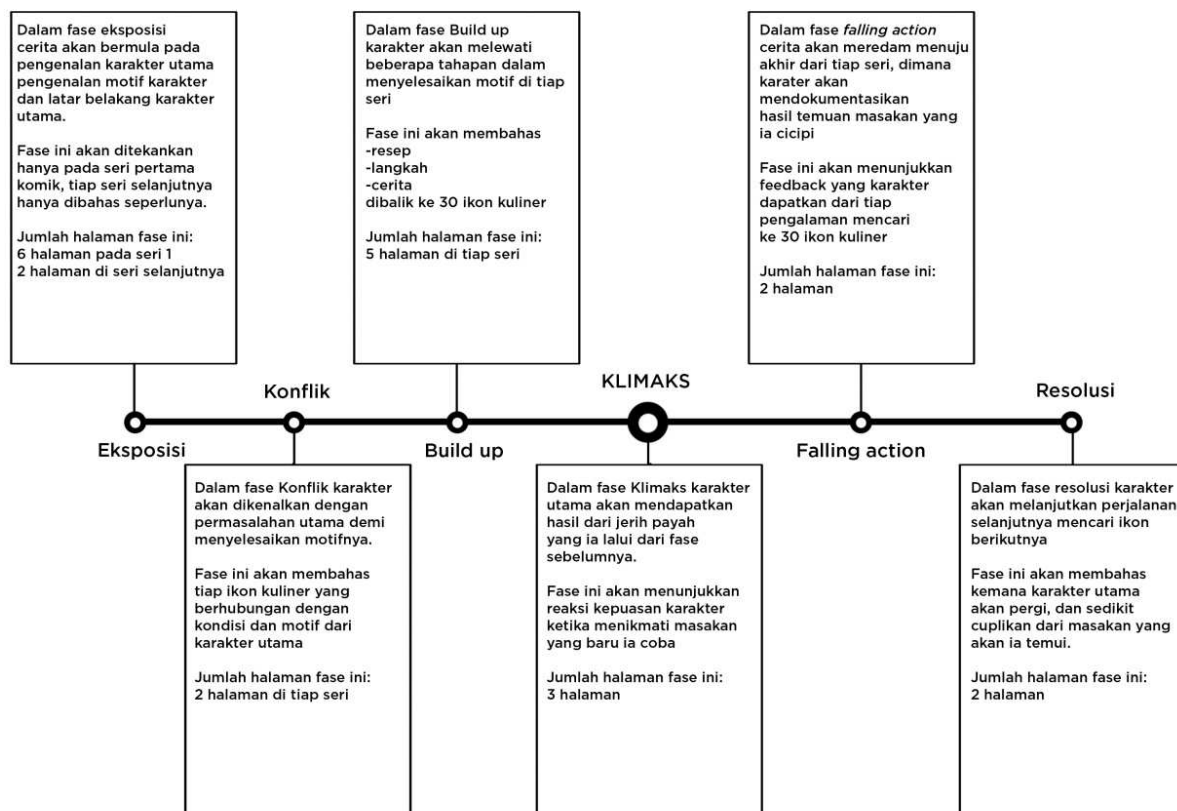
Dari hasil diatas ditemukan beberapa kata kunci dalam konsep yaitu *Authentic food*, *Unknown story* dan *Digitally available*. Dari tiga kata kunci tersebut Ditemukan konsep

“*Gourmet Experience*” Dalam konsep ini, cerita dalam komik akan berfokus pada pengalaman pribadi dari karakter asal luar negeri yang berwisata kuliner. Konsep penceritaan dihasilkan melalui hasil tanggapan responden yang mengatakan bahwa mereka memiliki pengalaman yang berbeda-beda serta memiliki antusiasme yang tinggi akan keingintahuan akan fokus tidak hanya pada konten ikon kuliner tapi juga pada pengalaman yang dirasakan turis dari mancanegara.

5.2 Konsep penceritaan

Konsep penceritaan dari perancangan komik akan mengacu pada alur babak penceritaan. Dalam model ini cerita akan terbagi menjadi eksposisi, konflik, *Rising action*, klimaks, *Falling action* dan resolusi.

Mengacu pada subjek desain perancangan yaitu kuliner, maka setiap bagian dari alur babak penceritaan akan dibagi menjadi:



Gambar 5.2 Urutan alur babak penceritaan
(Sumber:Surya Bagus)

Eksposisi

Fase ini akan menjabarkan nama, biodata serta motif dari karakter, karakter utama akan selalu berbeda di tiap seri masakan namun motif dari karakter adalah sama yaitu untuk mengenal dan ingin lebih tahu tentang masakan indonesia.

Beberapa motif utama dari karakter utama adalah:

- Karakter utama memiliki keterkaitan dengan sejarah dan cerita tiap masakan.
- Karakter utama didorong alasan personal dalam mengenal masakan.
- Karakter utama ingin mengenal tentang cerita dan langkah dalam membuat masakan.

Konflik

Konflik utama akan berhubungan dengan permasalahan yang dialami oleh karakter utama dari Mancanegara, karakter akan dihadapkan pada situasi dimana ia akan mencicipi dan merasakan hidangan ikon kuliner dipandu oleh karakter sampingan sebagai pemandu.

Build up

Dalam Babak ini karakter utama akan dihadapkan pada proses memasak masakan, serta alur cerita sudah memasuki peningkatan konflik.

Dalam fase ini akan ada beberapa aspek didalamnya seperti:

- Pengenalan bahan masakan
- Pengenalan proses masakan
- Cerita dari ikon kuliner

Klimaks

Dalam fase ini karakter utama akan diberi hasil dari jeri payahnya, yaitu mencicipi masakan yang telah ia selesaikan. Dalam fase ini, tampilan detail makanan, visual ketika karakter menyantap masakan akan ditampilkan dan disajikan dengan detail.

Falling action

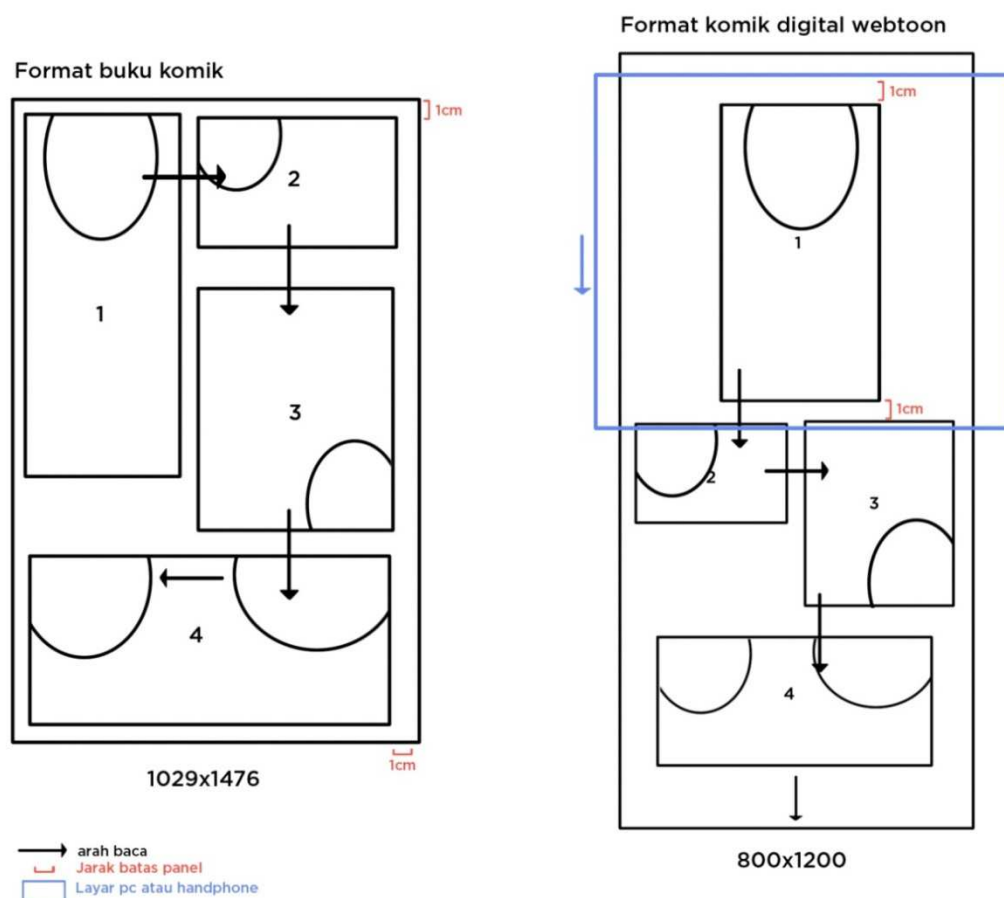
Fase falling action akan mengacu pada tanggapan karakter setelah mencicipi masakan utama.

Resolusi

Fase terakhir akan menunjukkan karakter utama yang sudah menemukan solusi dalam menyelesaikan konflik yang mereka hadapi, di tambah dengan informasi tempat makan yang terkait dengan ikon kuliner yang dibahas pada seri tersebut.

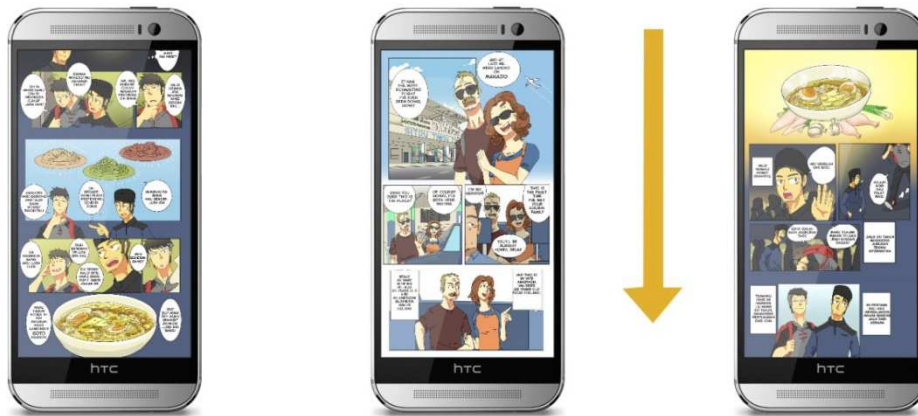
5.3 Detail Ukuran Komik

Komik ini akan dirancang mengikuti standar webtoon yaitu vertikal kontinyu. Arah baca komik akan disesuaikan dengan arah baca standar indonesia arah baca kiri ke kanan karena setting komik adalah vertikal kontinyu dengan arah baca kiri ke kanan menuju ke bawah.



Gambar 5.3 detail ukuran serta alur baca komik webtoon dan buku komik

(Sumber:Surya Bagus, 2018)



Gambar 5.4 Contoh arah baca pada *handphone*
(Sumber:Surya Bagus, 2018)

5.3 Judul Komik

Konsep dari judul komik akan diturunkan melalui beberapa kata kunci dari perancangan ini yaitu: pariwisata kuliner, 5300 jenis masakan, otentik dari masakan indonesia



Gambar 5.5 Tabel turunan nama
(Sumber: Surya Bagus, 2018)

Gambar diaas menjelaskan proses penurunan kata serta proses pencarian sinonim dari kata terkait. ditemukan kata:

- Jelajah
- Pesona
- Ragam
- Kenal
- Tanahair
- Rasa
- Enak

Dari kata tersebut akan ditata dan diolah membentuk judul dari komik ini. Judul pada komik ini akan menjadi:

Penjelajahan Ragam rasa di:

Indonesia

Warna dari judul akan menyesuaikan dengan keyword yang ditemukan dari kuisisioner: bumbu dan pedas yakni Oranye muda sebagai perwakilan dari warna rempah rempah. Dalam versi mancanegara judul akan dirubah menjadi:

Expedition of diverse taste in:

Indonesia

Dan jika diterapkan menjadi logo akan menjadi:

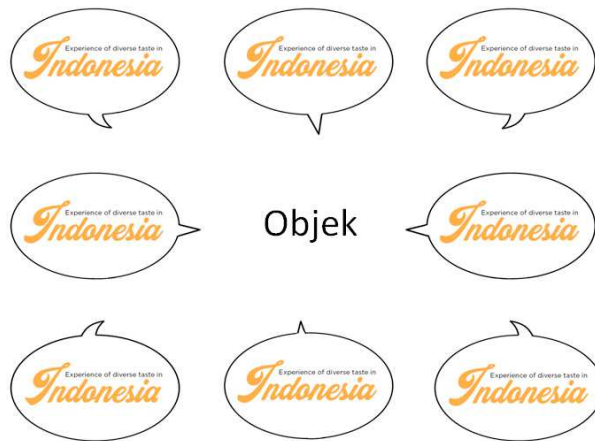


Gambar 5.6 Logo judul komik

(Sumber: Surya Bagus, 2018)

Alasan digunakannya balon suara karena rana dari balon kata mewakili akan informasi yang diutarakan oleh seseorang atau suatu situasi. Dalam konteks perancangan ini Seseorang yang memberikan cerita tentang kulinernya adalah ikon kuliner itu sendiri

Berikut adalah contoh pengaplikasian logo terhadap objek masakan dalam komik.



Gambar 5.7 Contoh pengaplikasian logo terhadap objek kuliner

(Sumber: Surya Bagus, 2018)

Dalam penerapannya nanti logo dari komik akan ditempatkan mengikuti dari objek dan karakter. Dengan tujuan untuk memberik pesan bahwa logo itu seperti menginformasikan bahwa komik ini mengenai penjelajahan rasa dari makanan di indonesia.

5.4 Konsep warna dan gaya ilustrasi

Konsep warna yang akan diterapkan pada komik akan *full colour* dimana warna makanan akan persis seperti aslinya, dan warna karakter serta lingkungan tidak terbatas dan mengutamakan detail ketika panel semakin dekat dengan objek.



Gambar 5.8 Acuan konsep tampilan masakan di dalam komik

(Sumber:Le delicasteen, 2016)

Tampilan masakan akan mengacu pada pengayaan seperti diatas. Semi realis dan mengdalkan visual yang glamor dan lezat, dengan menunjukkan tekstur dari masakan dan gemerlap minyak pada masakan.

Setelah melihat kembali kuisioner, terdapat faktor *Dining place* pada harapan konsumen akan tempat makan. Untuk memberikan ambience akan tempat makan di indonesia, maka dari itu acuan tempat yang akan dikunjungi karakter utama adalah sebagai berikut.



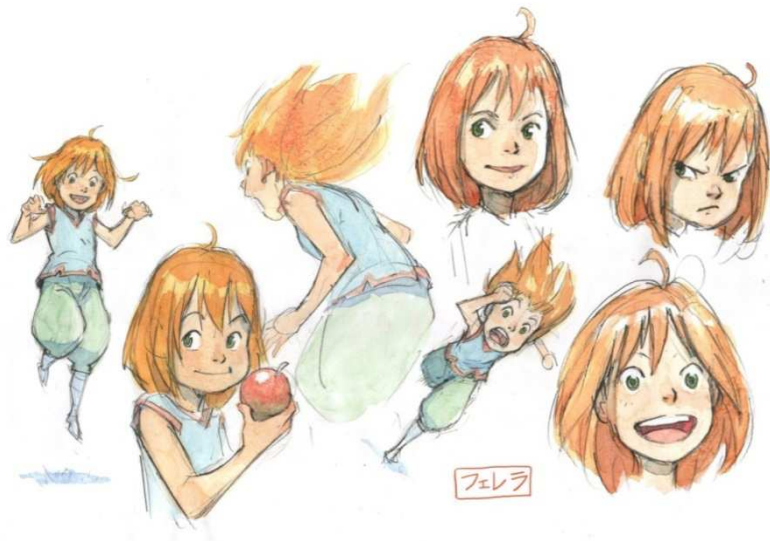
Gambar 5.9 Acuan tempat yang akan tampil di komik
(Sumber: www.google.com)



Gambar 5.10 Acuan tempat yang akan tampil di komik
(Sumber: www.google.com)

Tempat makan seperti pasar serta gerobak pinggir jalan adalah salah satu yang dipilih karena tempat ini dapat memberikan ambience tempat makan malam di Indonesia dibandingkan dengan memberikan tampilan restoran makan yang sama saja dengan restoran di luar sana,

Setelah tempat makan dan makanan berikutnya akan dijabarkan acuan gaya visual dari karakter utama dan karakter pembantu.



Gambar 5.11 dan 5.12 Acuan gaya visual karakter yang akan ditarget di dalam komik
(Sumber: Ahmad Beyrouthi, Emerson Tung, 2018)

5.5 Konsep desain karakter

Berikut adalah konsep desain karakter yang dipetakan karakteristik muka dan gaya berpakaianya agar dapat menjadi referensi

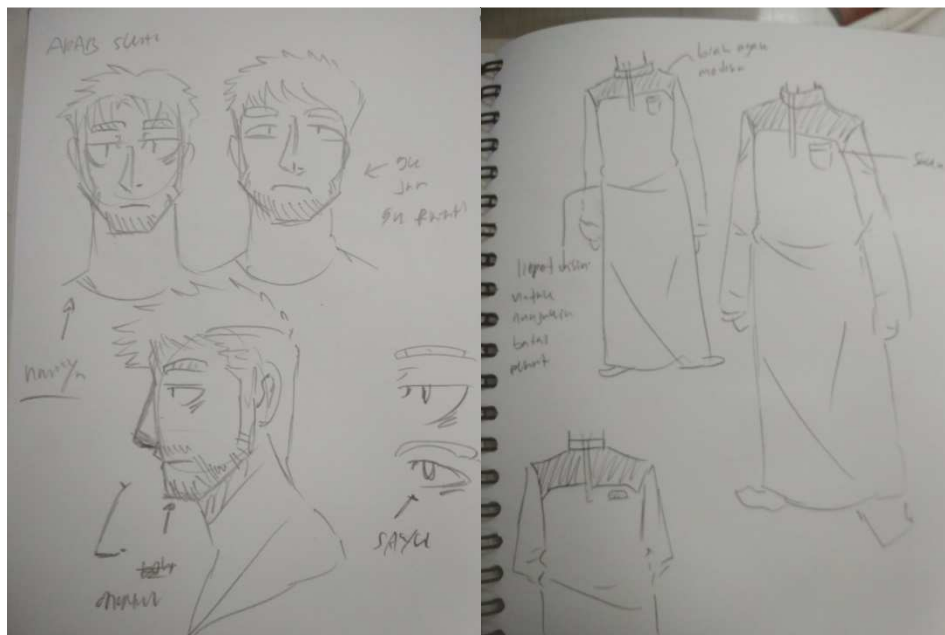
Karakter asal Arab

Tabel 5.1 Analisa karakteristik orang Arab

Referensi visual	Karakteristik
 <p>Gambar 5.13 Referensi visual karakter asal Arab (Sumber: www.google.co.id)</p>	<ul style="list-style-type: none">• Alis tebal• Mata sayu• Kulit coklat gelap
 <p>Gambar 5.14 Referensi visual karakter asal Arab (Sumber: www.google.co.id)</p>	<ul style="list-style-type: none">• Hidung mancung• Genetik tubuh cenderung berbulu, berjenggot dan berkumis• Mayoritas menggunakan aksesoris kepala



Proses dan Hasil Desain



Gambar 5.16 Proses sketsa Ahmad Rashidiq

Dalam menemukan rupa dari karakter asal arab hal seperti maskulin tidaknya muka harus diperlihatkan. Dengan karakteristik hidung mancung dan jenggot dan kumis yang tebal dan pakaian gamis, karakter asal arab ini memiliki ciri khas sebagai karakter yang nantinya dapat mewakili orang indonesia yang memiliki keturunan arab.

ACHMAD RASHIDIQ




Gambar 5.17 Konsep Karakter Ahmad Rashidiq

Desain dari Achmad Rashidiq didasari oleh orang asal arab, Achmad memiliki hidung mancung, mata sayu dan kulit sawo matang. Achmad memakai baju gamis namun masih memiliki kesan kasual santai dengan warna biru dongker dan abu abu gelap. Peran Achmad disini sebagai karakter serba tahu yang mengenalkan Soto ayam lamongan kepada karakter dari luar negeri.

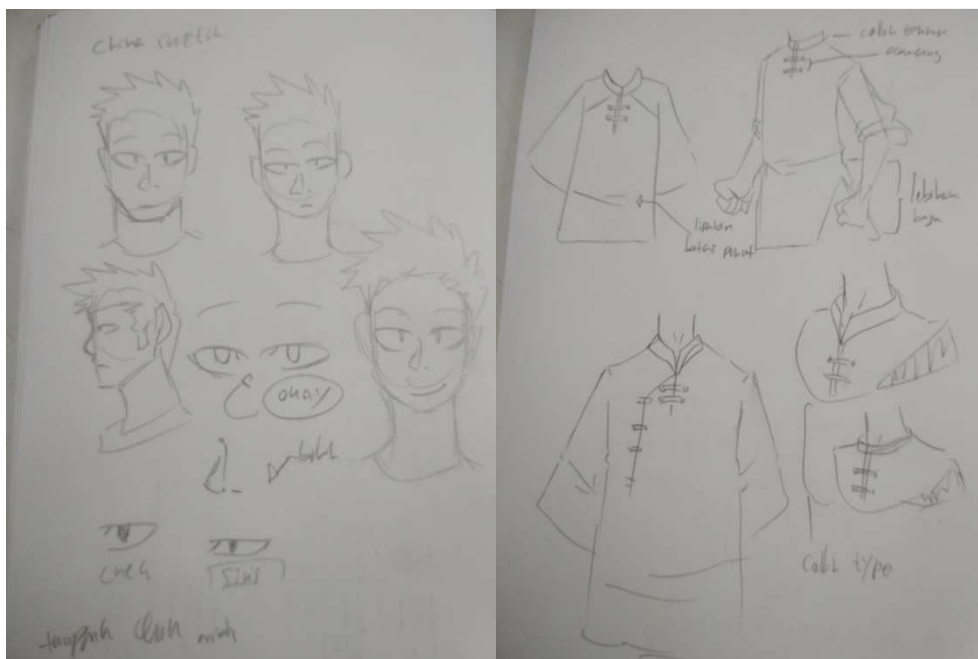
Karakter asal Cina

Tabel 5.2 Analisa karakteristik orang China

Referensi visual	Karakteristik
 <p>Gambar 5.18 Referensi visual karakter asal China</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mata sipit • Kulit putih kemerahan • Mayoritas rambut lurus • Jarang memiliki kumis dan jenggot

(Sumber: www.google.co.id)	
 <p>Gambar 5.19 Referensi visual karakter asal China</p> <p>(Sumber: www.google.co.id)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Karakteristik pakaian tradisional memiliki kemiripan dengan baju koko • Pakaian didesain untuk menekankan agar tubuh terlihat tinggi

Proses dan Hasil Desain



Gambar 5.20 Sketsa Karakter Liu Wang

Dalam proses pembuatan karakter asal cina, selain mata yang sipit hal yang perlu diperhatikan adalah struktur muka yang membedakan dengna karakter asal arab. Pakaian asal

china pun harus diperhatikan agar desainnya pun tidak terlalu mencolok dan terlihat cocok dengan pakaian sehari-hari.

LIU WANG



Gambar 5.21 Konsep Karakter Liu Wang

Konsep dari Liu wang adalah mahasiswa asal Cina yang tengah belajar di indonesia,karakteristik dari Liu adalah kulit terang kemerahan, hidung agak pesek dan rambut lurus rata samping. Liu Wang berpakaian tradisional dengan gaya kasual modern, Liu wang adalah karakter utama yang ada pada seri Soto ayam lamongan

Tabel 5.3 Analisa Karakteristik orang Amerika

Referensi visual	Karakteristik
 <p data-bbox="411 723 778 819">Gambar 5.22 Referensi visual karakter asal Amerika (Sumber: www.google.co.id)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kulit putih kemerahan • Bermabut coklat kehitaman • Hidung mancung
 <p data-bbox="411 1451 778 1547">Gambar 5.23 Referensi visual karakter asal Amerika (Sumber: www.google.co.id)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki kebanggan tersendiri dengan negaranya • Biasanya mengaktualisasi dirinya dengan aksesoris bergambar bendera negaranya

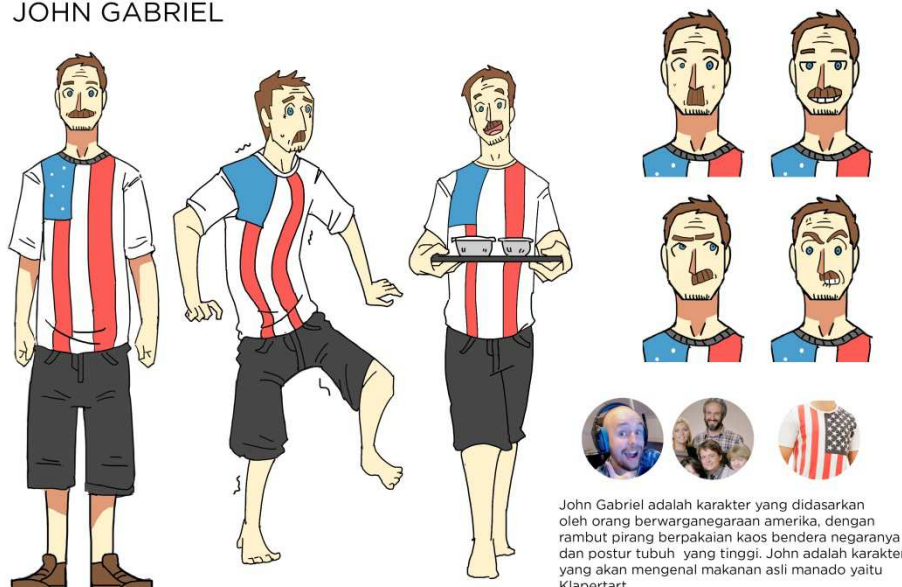
Proses dan Hasil Desain



Gambar 5.24 Sketsa karakter John Gabriel

Orang yang berasal dari amerika memiliki ciri khas yang hampir sama dengan orang eropa, maka dari itu ada hal yang harus diperhatikan selain tampilan muka yaitu, tampilan baju serta gerak gerak karakter ketika di dalam komik.

JOHN GABRIEL





John Gabriel adalah karakter yang didasarkan oleh orang berwarganegara amerika, dengan rambut pirang berpakaian kaos bendera negaranya dan postur tubuh yang tinggi. John adalah karakter yang akan mengenal makanan asli manado yaitu Klupertart

Gambar 5.25 Konsep karakter John Gabriel

John gabriel adalah karakter yang didesain sebagai pendatang yang berasal dari amerika, dengan kulit putih kemerahan, jidat lebar dan rambut pirang. Di seri Klapertart John diposisikan sebagai suami dari Annabel Van Deer, yang diajak ke manado untuk berkenalan dengan sanak sodara sang istri. Ia akan belajar membuat klapertart dengan bertanding melawan sang istri dalam membuat klapertart dengan bertaruh pemenang bisa melakukan apa saja.

Tabel 5.4 Analisa Karakteristik orang Belanda

Referensi visual	Karakteristik muka
 <p>Gambar 5.26 Referensi visual karakter asal Belanda (Sumber: www.google.co.id)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mata Sayu • Kulit putih kemerahan • Mayoritas bermata biru • Rambut Cenderung berwarna merah dan bergelombang • Hidung mancung
 <p>Gambar 5.27 Referensi visual karakter asal Belanda (Sumber: www.google.co.id)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Orang belanda terkenal dengan <i>trademark</i> baju berwarna oranye terang

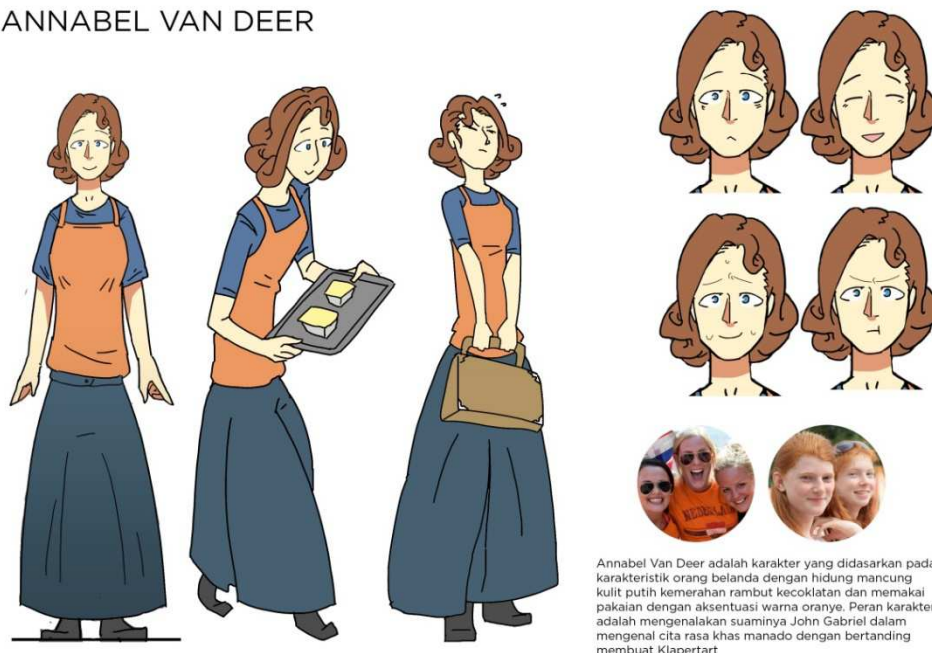
Proses dan Hasil Desain



Gambar 5.28 Sketsa karakter Annabel Van Deer

Karakter Annabel didasari dari orang belanda, menggunakan hidung mancung dan rambut merah kecoklatan untuk menunjukkan bahwa ia berasal dari mancanegara.

ANNABEL VAN DEER



Annabel Van Deer adalah karakter yang didasarkan pada karakteristik orang belanda dengan hidung mancung kulit putih kemerahan rambut kecoklatan dan memakai pakaian dengan aksentuasi warna oranye. Peran karakter ini adalah mengenalakan suaminya John Gabriel dalam mengenal cita rasa khas manado dengan bertanding membuat Klaptart

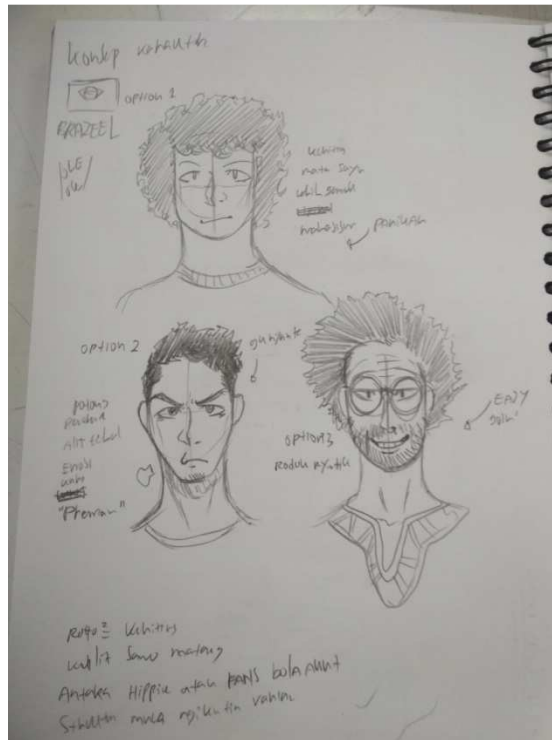
Gambar 5.29 Konsep karakter Annabel Van Deer

Annabel Van deer adalah karakter di dalam seri Klapertart yang mengenalkan Suaminya untuk mengenal manado dan kudapan andalannya Klapertart. Annabel digambarkan sebagai wanita dengan rambut bergelombang pendek sebahu. Dan mengenakan pakaian kasual santai dengan aksentuasi warna oranye.

Tabel 5.5 Analisa Karakteristik orang Brazil

Referensi visual	Karakteristik muka
 <p>Gambar 5.30 Referensi visual karakter asal Brazil (Sumber: www.google.co.id)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Struktur dagu melebar • Mayoritas kulit Coklat kegelapan • Mayoritas berambut gimbal keriting
 <p>Gambar 5.31 Referensi visual karakter asal Brazil (Sumber: www.google.co.id)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki pakaian khas dengan warna kuning terang dan hijau yang berhubungan erat dengan kultur sepak bola di negerinya

Proses dan Hasil Desain



Gambar 5.32 Sketsa karakter Lucas Rodrigo

Dalam merancang tampilan dari orang brazil ada 3 macam tipikal yang dapat diadaptasi, namun untuk membuat kesan karakter adalah orang yang benar berasal bukan dari indonesia, karakteristik seperti rambut kriting serta kulit kehitaman dapat membuat karakter semakin distingtif.



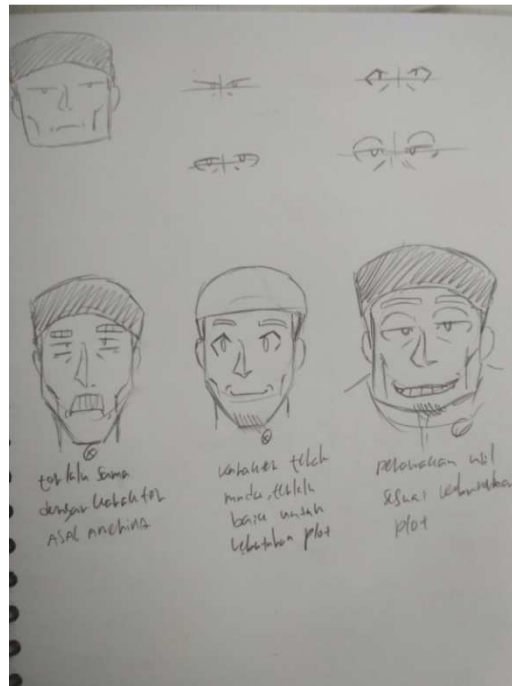
Gambar 5.33 Konsep karakter Lucas Rodrigo

Lucas adalah karakter yang didasarkan pada orang berkebangsaan brazil, Lucas di Seri Sarikayo diceritakan sebagai pemain tranferan dari brail yang bermain di klub lokal di surabaya, ia tengah berlibur di padang hingga ia akhirnya ia tersesat di daerah bukit tinggi.

Tabel 5.6 Analisa Karakteristik Minangkabau

Referensi visual	Karakteristik muka
 <p>Gambar 5.34 Referensi visual karakter asal Minang (Sumber: www.google.co.id)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Karakter didasarkan sebagai tokoh agama setempat • Berumur 50-60 tahun • Kulit sawo matang • Postur tidak terlalu tinggi
 <p>Gambar 5.35 Referensi visual karakter asal Minang (Sumber: www.google.co.id)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Memakai baju koko • Memakai kopyah

Proses dan Hasil Desain



Gambar 5.36 Konsep karakter Abdul Halim

Dalam membuat karakter serba tahu yang memiliki kewibawaan dan memiliki umur yang sudah tidak muda, postur tubuh dari karakter serta struktur muka dari karakter harus diperhatikan, ada 3 cara dalam membuat karakter serba tahu ini diantaranya, membuat karakter menjadi kaku, terlihat baik, atau terlihat sedikit usil dengan fitur *Comic Relief* agar nantinya komik memiliki konten komedi,

ABDUL HALIM




Gambar 5.37 Konsep karakter Abdul Halim

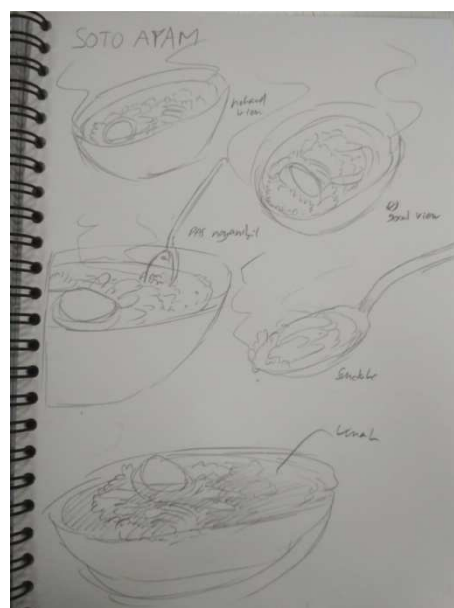
Karakter asal Minahasa didasarkan pada tokoh agama setempat karena daerah bukit tinggi dan Minangkabau yang kental akan Agama Islam. Karakter Abdul halim pada seri Sarikayo berperan sebagai orang yang menolong Lucas ketika ia tersasar, namun Abdul menawarkan syarat, yaitu untuk membantunya membuat sarikayo untuk dibagikan sebagai takjil ketika ramadhan

5.6 Konsep alat makan dan Latar tempat

Tabel 5.7 Analisa mangkok soto

Referensi visual	Karakteristik muka
 <p>Gambar 5.38 Referensi visual mangkok soto ayam (Sumber: www.google.co.id)</p>	<ul style="list-style-type: none"> Desain dan motif dari mangkok soto biasanya hanya berupa motif garis linear dan corak bunga Motif terdapat pada dalam dan luar mangkok

Proses dan Hasil Desain

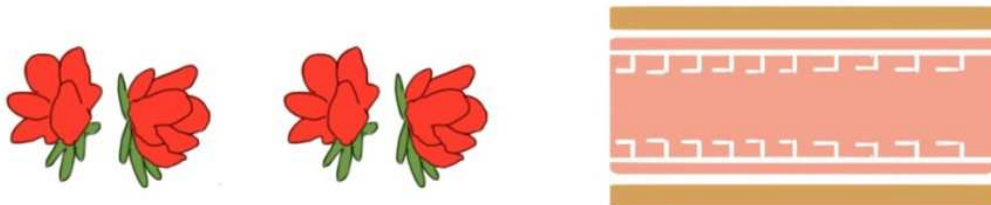


Gambar 5.39 Proses eksplorasi mangkok Soto

Dalam membuat soto agar memiliki kesan penuh yang harus diperhatikan adalah keramaian dalam mangkok soto sendiri, dengan nasi, ayam, bihun serta telur yang ditata sedemikian rupa agar mangkok terasa penuh.




Gambar 5.40 Hasil visual Mangkok soto



Gambar 5.41 Motif pada mangkok

Berikut adalah hasil olahan motif serta bentuk mangkok jika diaplikasikan dalam pengayaan di dalam komik nantinya, motif yang digunakan antara lain adalah corak berbungak atau garis dengan kesan oriental.

Tabel 5.8 Analisa gerobak soto

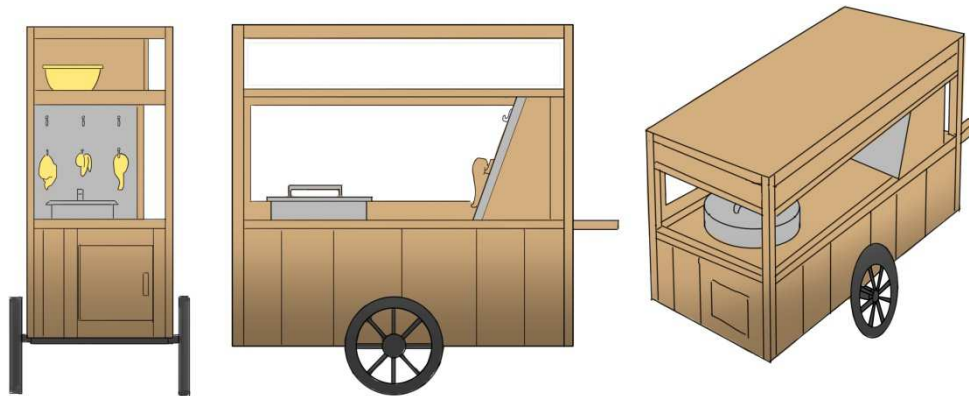
Referensi visual	Karakteristik muka
 <p>Gambar 5.42 Referensi visual gerobak Soto (Sumber: www.google.co.id)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tempat berjualan biasanya pinggir jalan atau pasar • Kadang menggunakan banner, atau nama yang ditempel untuk identitas Soto ayam

Proses dan Hasil Desain



Gambar 5.43 Proses eksplorasi Gerobak


Karakteristik dari gerobak soto adalah ayam yang digantung di sebelah kiri dari gerobak itu sendiri. Beberapa sudut yang di eksplorasi disini menunjukkan bahwa nantinya gerobak ini bisa digunakan dalam sudut manapun di dalam cerita



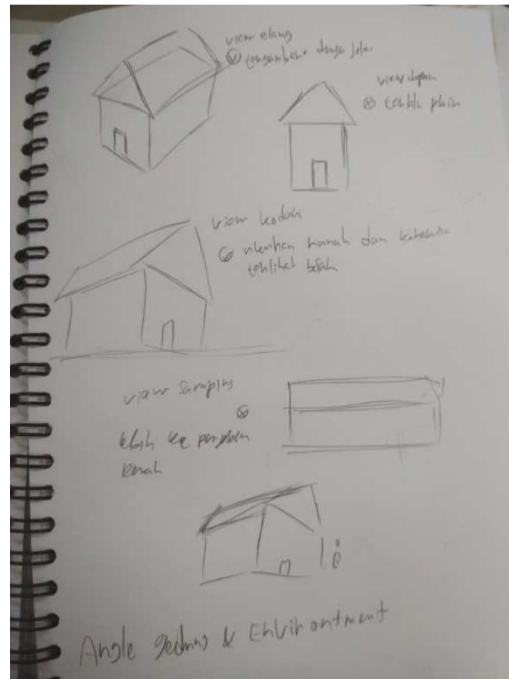
Gambar 5.44 Hasil visual gerobak

Gerobak yang telah diteliti memiliki persamaan yaitu penggunaan bahan kayu sebagai bahan dasar serta terdapat ayam yang digantung agar memudahkan penjual memotong ayam. Terdapat wadah penampung kuah dan loker kecil guna menyimpan gas elpiji.

Tabel 5.9 Analisa latar tempat Pasar

Referensi visual	Kriteria tempat
 <p>Gambar 5.45 Referensi latar tempat seri soto ayam (Sumber: www.google.co.id)</p>	<ul style="list-style-type: none"> Latar yang digunakan adalah pasar kopro di jakarta Pasar adalah salah satu tempat dimana soto mudah ditemukan

Proses dan Hasil Desain



Gambar 5.46 Eksplorasi sudut bangunan

Dalam menggambarkan latar tempat sudut ruangan dari gedung juga perlu diperhatikan, beberapa hal yang perlu diperhatikan adalah:

- Apakah dari sudut ini profil dari tempat tervisualisasi dengan baik
- Dengan sudut ini ukuran antar karakter dan tempat dapat diperlihatkan untuk memberikan ambience.



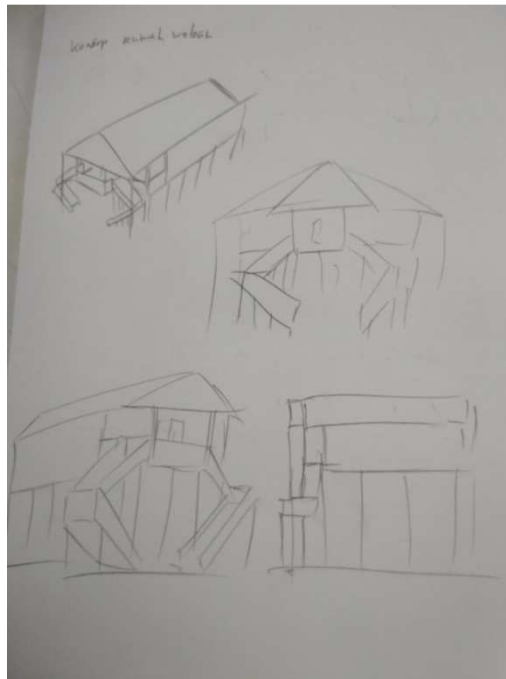
Gambar 5.47 Visual Penggambaran pasar kopro

Sudut yang dipilih adalah sudut dari bawah ke atas semi mata kodok untuk menggambarkan ukuran dari pasar dan profil keseluruhan dari tempat. bertempat di Pasar Kopro, Tanjung Duren, Jakarta Barat, alasan dipilihnya latar tempat pasar karena soto mudah ditemukan di daerah pasar, terutama ketika malam hari dimana banyak makanan seperti sate, bakso, pangsit serta soto ayam mulai buka.

Tabel 5.10 Analisa latar tempat manado

Referensi visual	Kriteria tempat
 <p>Gambar 5.48 Referensi latar tempat seri Klapertart (Sumber: www.google.co.id)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Rumah Woloan khas Manado • Bahan dasar kayu • Tingkat dua
 <p>Gambar 5.49 Referensi latar tempat seri Klapertart (Sumber: www.google.co.id)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bandara Sam Ratulangi
 <p>Gambar 5.50 Referensi latar tempat seri Klapertart (Sumber: www.google.co.id)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Monumen Yesus memberkati

Proses dan Hasil Desain



Gambar5.51 Eksplorasi profil sudut rumah woloan.


Dalam menunjukkan profil mayoritas dari rumah woloan beberapa sudut telah dieksplorasi, namun sudut yang dirasa dapat mewakili visual yang diinginkan adalah sudut semi mata kodok. Karena dengan menggunakan sudut ini, rumah terlihat lebih nyata dan tidak *flat*, dengan hanya tampak depan maupu samping.



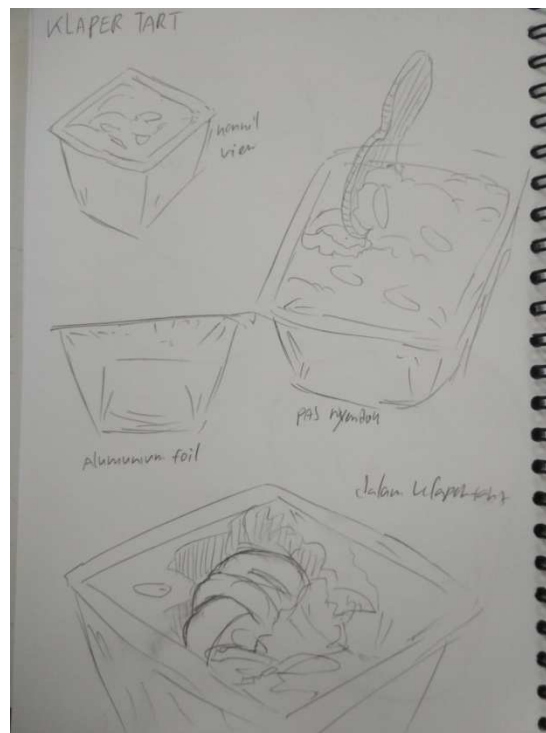
Gambar5.52 Dari atas ke bawah Rumah Woloan, Bandara Sam Ratulangi, Monumen Yesus

Sudut yang digunakan dalam menampilkan profil dari tempat di seri ini adalah semi mata kodok. Latar tempat diatas didasarkan pada tempat yang benar benar ada di manado. Rumah woloan adalah rumah adat Minahasa dimana bangunan mayoritas menggunakan bahan kayu. Sedangkan monumen yang terkenal di Manado adalah Yesus Memberkati yang ada di wilayah Winangun satu, Malalayang .

Tabel 5.11 Analisa wadah Klapertart

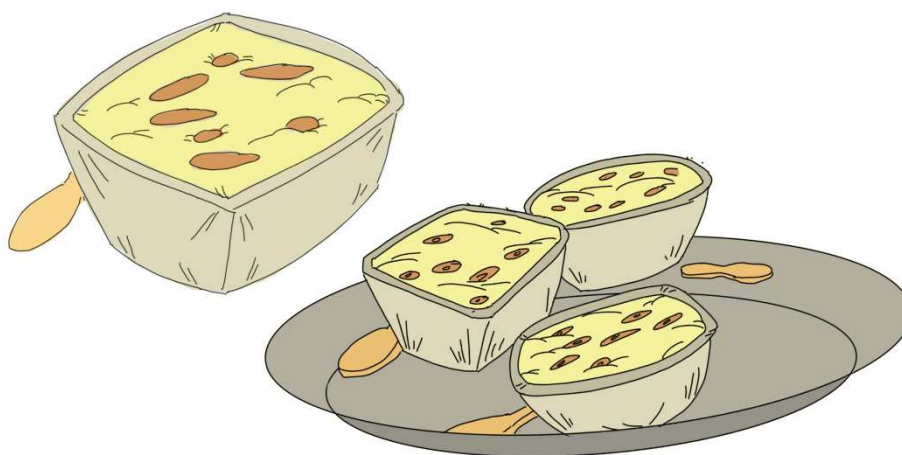
Referensi visual	Karakteristik bentuk
 <p data-bbox="400 1357 901 1422">Gambar 5.53 Referensi wadah Klapertart (Sumber: www.google.co.id)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Wadah yang digunakan biasanya berbentuk bundar untuk porsi satu kali makan • Wadah berbahan Alumunium Foil

Proses dan Hasil Desain



Gambar 5.54 Sketsa eksplorasi Klapertart


Dalam menggambarkan Klapertart hal yang harus diperhatikan adalah bagaimana cara agar isi dari tart dapat terepresentasikan didalam cerita. Sudut makanan yang digunakan dalam komik harus dapat menampilkan keseluruhan visual dari tart. Maka dari itu sudut samping serta sudut dari atas tidak dianjurkan dalam menggambarkan profil dari tart ini



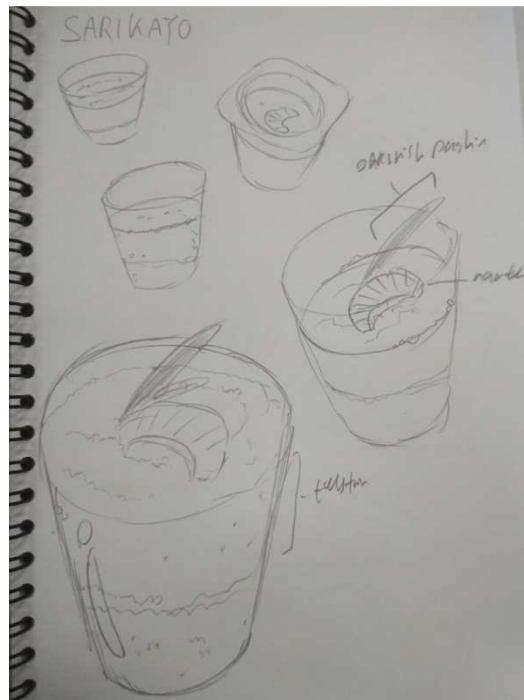
Gambar 5.55 Penggambaran Klapertart

Penggambaran Klapertart pada komik digambarkan menggunakan wadah alumunium foil seperti aslinya, Klapertart sendiri memiliki porsi kecil untuk satu orang, dengan sendok kayu eskrim sebagai alat makan

Tabel 5.12 Analisa wadah Sarikayo

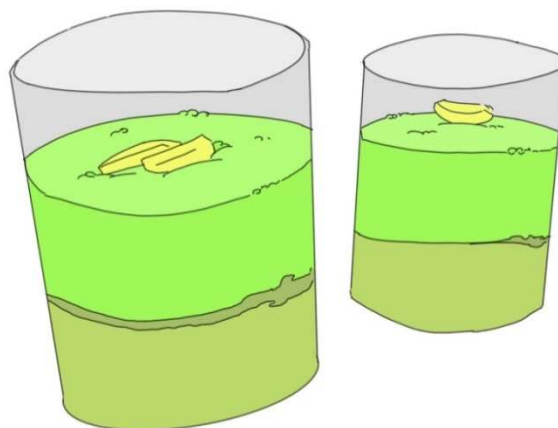
Referensi visual	Karakteristik bentuk
 <p>Gambar 5.56 Referensi wadah Sarikayo (Sumber: www.google.co.id)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Wadah berbentuk gelas • Ketika dijajahkan sebagai takjil gelas diganti dengan mangkok plastik

Proses dan Hasil desain



Gambar 5.57 Sketsa eksplorasi penggambaran Sarikayo

Dalam mengeksplorasi tampilan dan sudut dari Sarikayo, hal utama yang perlu diperhatikan adalah apakah penggambaran bahwa sarikayo yang dikukus terlihat empuk Dan apakah wadahnya dapat memberikan profil dari Sarikayo yang berbeda dengan kudapan lainnya.



Gambar 5.58 Penggambaran Sarikayo

Sarikayo dalam komik digambarkan menggunakan gelas plastik sebagai wadah dengan buah nangka atau daun suji diatasnya

5.7 Penggayaan font

Gaya font yang akan digunakan dalam perancangan komik ini adalah:

CC Astro City, untuk percakapan

A B C D E F G H I J K L M
N O P Q R S T U V W X Y Z

Font tersebut dipilih karena jika font kaku seperti serif dan handwritten dipakai maka kesan sekuensial dari komik akan berkurang.

Gotham book untuk judul

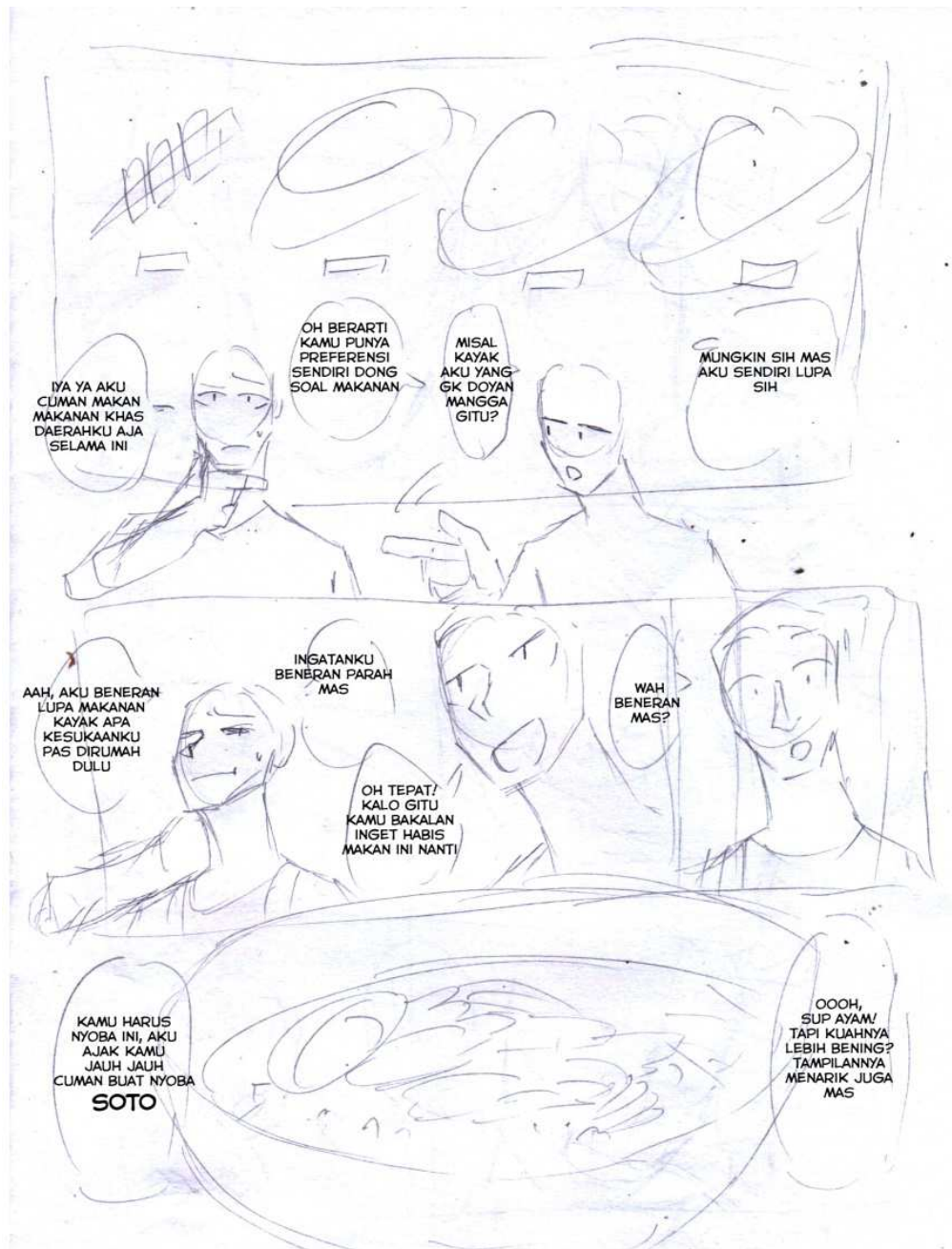
A B C D E F G H I J K L M
N O P Q R S T U V W X Y Z

Alexandra untuk judul

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll
Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx
Yy Zz

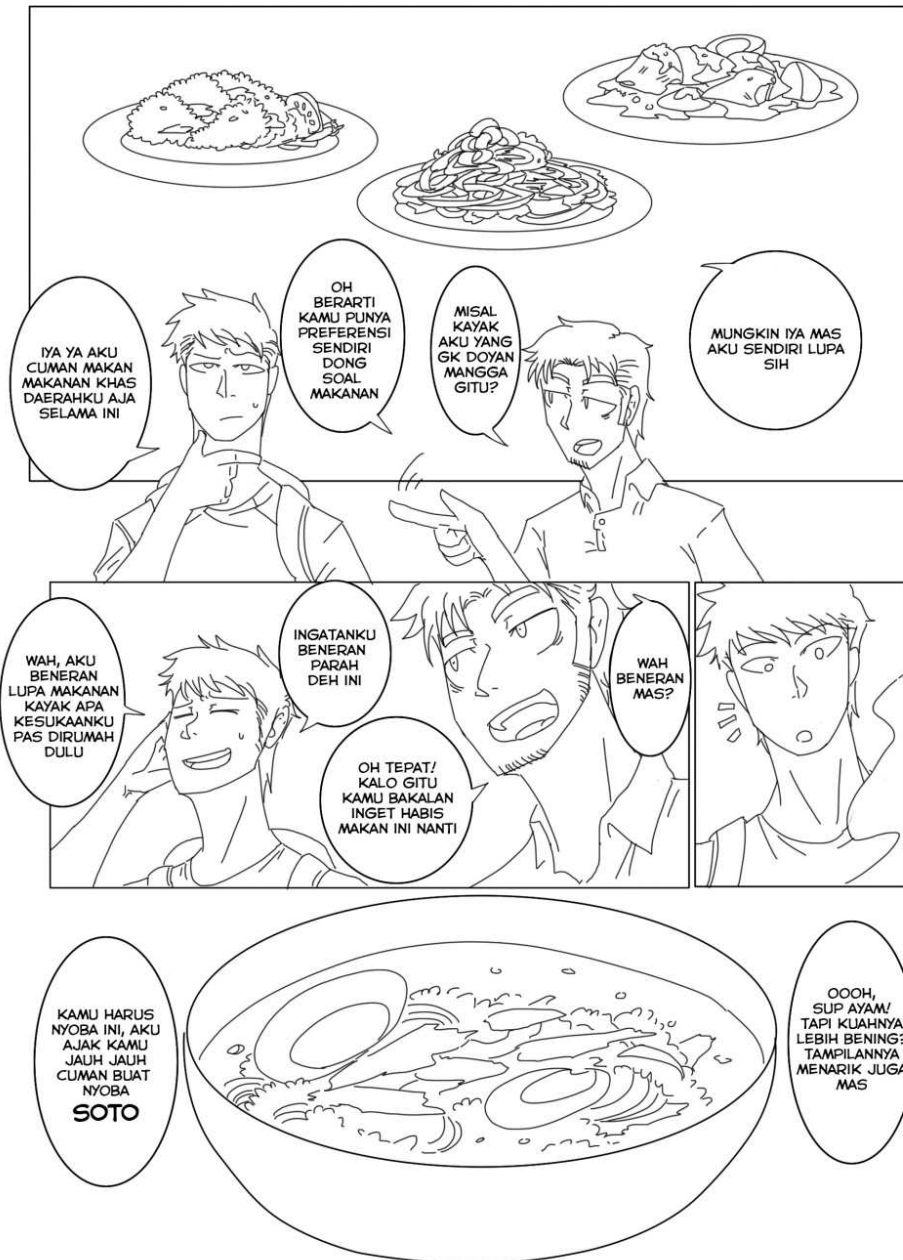
5.8 Proses Pembuatan Halaman

Berikut akan dijabarkan langkah langkah pembuatan halaman dari sketsa hingga final:



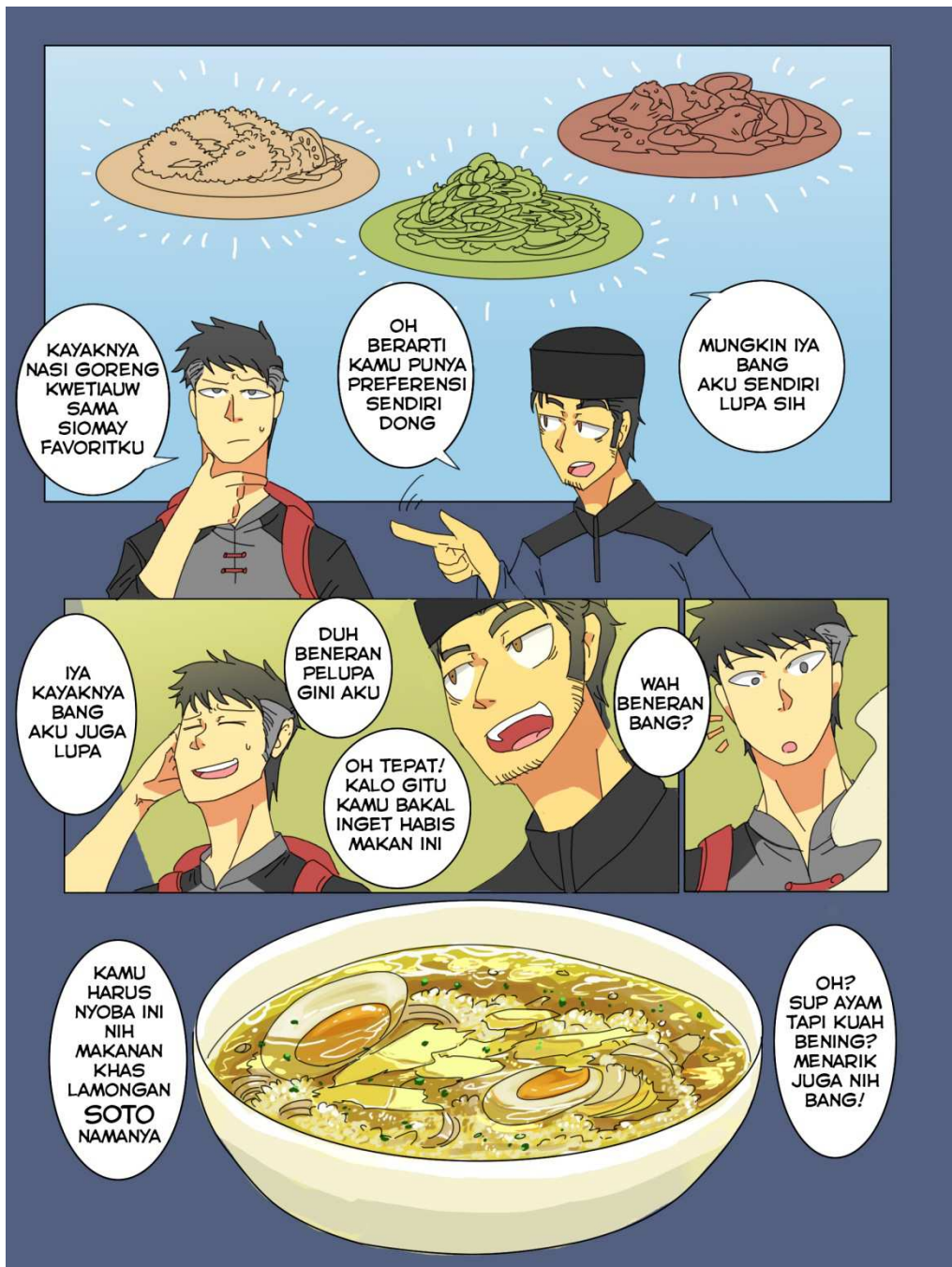
Gambar 5.59 sketsa awal komik

Dalam proses sketsa atau storyboarding detail dari tiap panel hanya digambarkan sebatas perwakilan saja. Peletakan nantinya akan berubah sesuai dengan kebutuhan visual dan balon teks. Dalam fase ini percakapan hanya di beri garis besarnya saja.



Gambar 5.60 Halaman bergaris rapi

Proses penegasan garis hingga menjadi rapi. Dalam proses ini balon teks dan garis rapi sudah ditetapkan. Dalam fase ini teks percakapan masih belum mengalami perubahan.



Gambar 5.61 Versi final halaman

Dalam proses in pewarnaan, *Shading* dan detail minor sudah diaplikasikan. Teks percakapan sudah diproses memenuhi kebutuhan.

Berikutnya adalah contoh kover dari tiap seri dan kover utama dari komik fisik. berikut adalah gambarnya:



Gambar 5.62 (Dari kiri ke kanan) Halaman pembuka untuk seri Soto, Klapertart dan Sarikayo



Gambar 5.63 Kover utama Komik

Konsep dari kover utama komik sendiri mengikuti dari studi eksisting dan komparasi. Logo balon kata digunakan untuk mengkomunikasikan bahwa makanan ini seakan menceritakan atau mengatakan cerita mereka masing-masing. Tagline untuk menegaskan judul komik dan logo kementerian pariwisata untuk menegaskan bahwa komik ini mengikuti arahan dari program 30 ikon nusantara

5.9 Pengaturan visual dan panel pada tiap halaman

Berikut adalah penjabaran storyboard dalam komik ini:

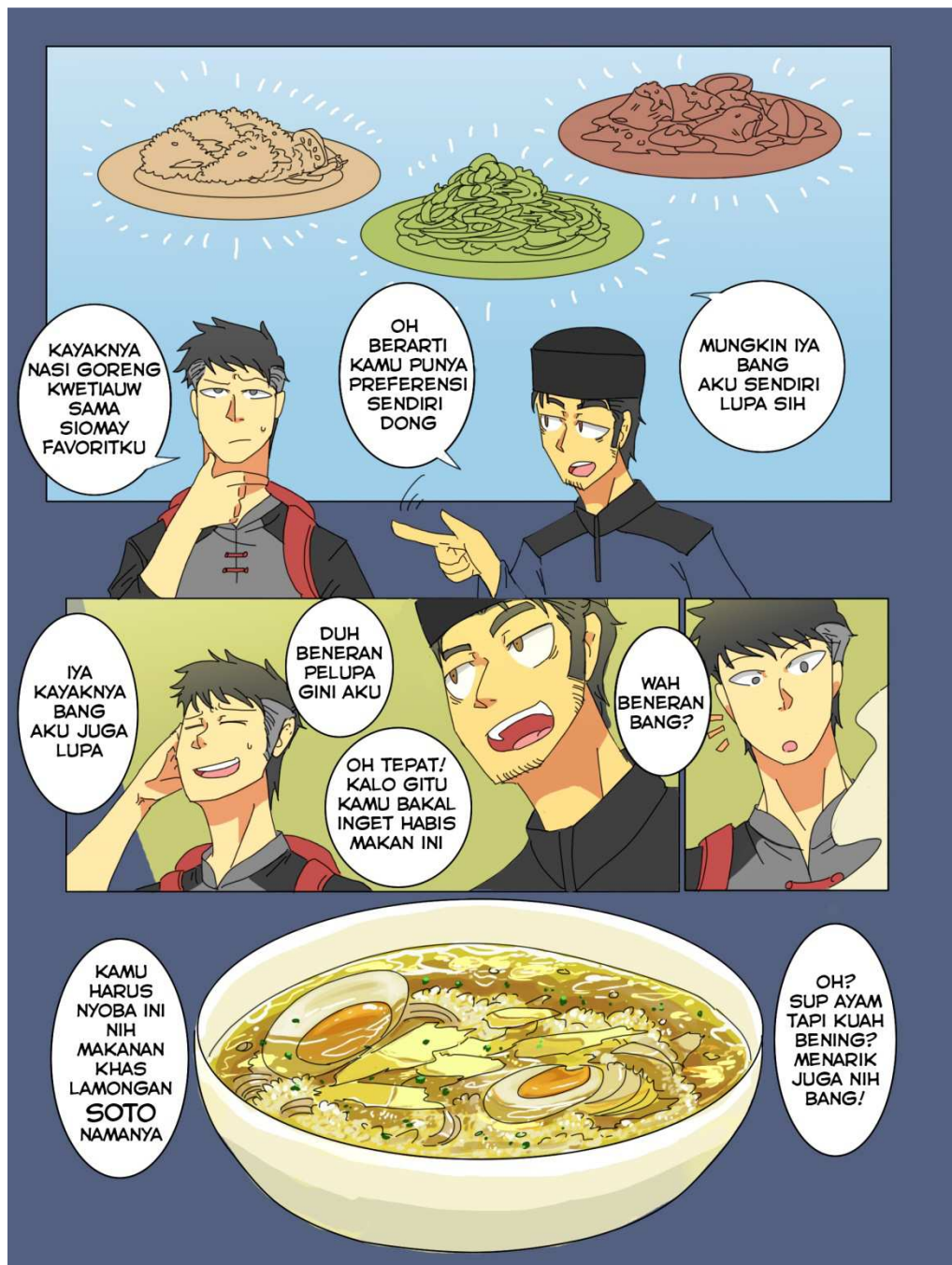
A. Percakapan antar karakter



Gambar 5.64 Contoh visual percakapan

Halaman ini menunjukkan percakapan antara karakter disini penggunaan panel sebagai pemotong antara percakapan serta penjelas motif karakter. Semua visual di petakan ke dalam panel tertutup

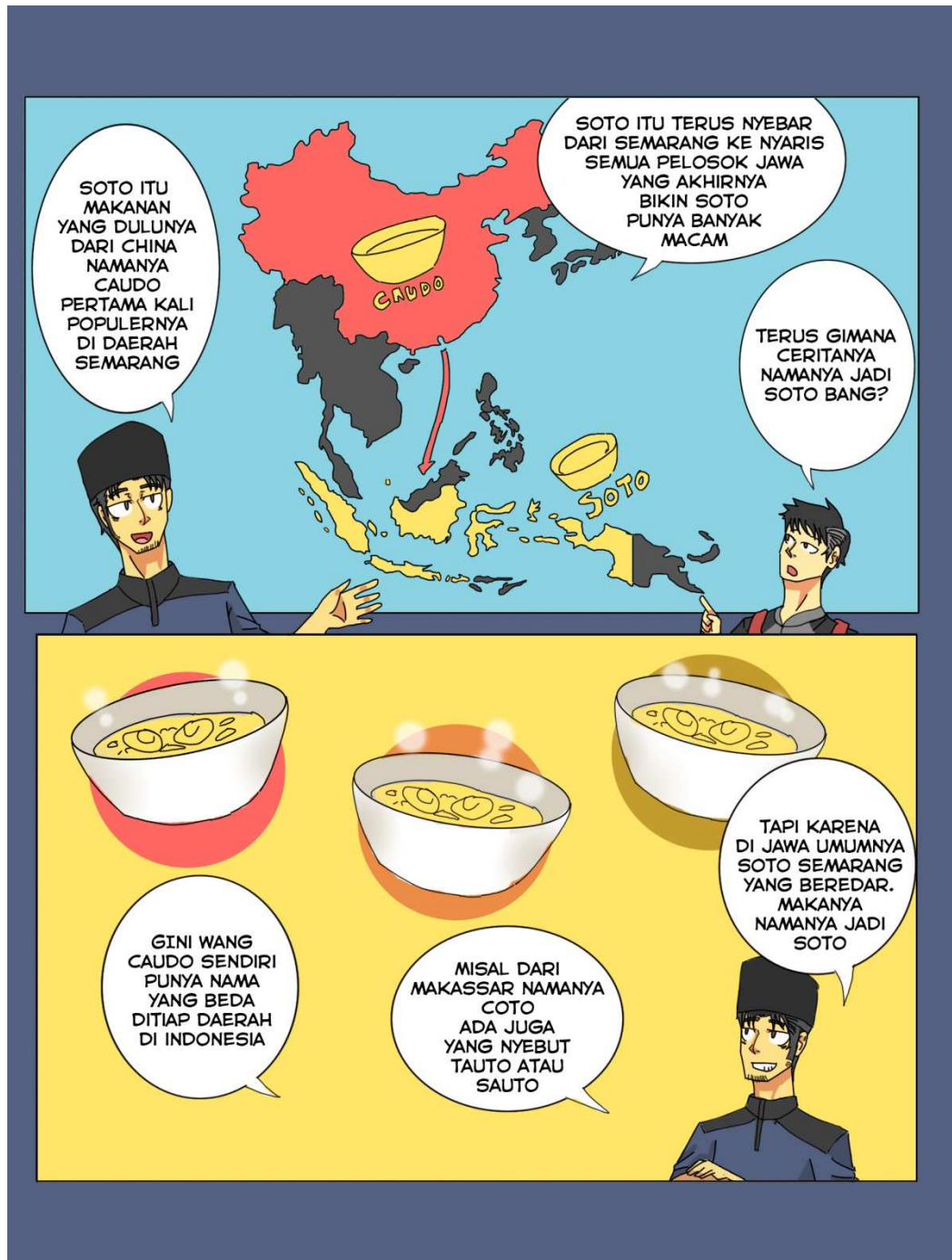
B. Profil visual masakan



Gambar 5.65 Contoh visual profil makanan

Halaman ini menunjukkan transisi dari percakapan karakter menuju ke profil dari makanan terkait. Dalam halaman ini visual makanan tidak terikat pada panel manapun dan tidak dibatasi.

C. Visual penjelasan sejarah dan cerita dibalik masakan



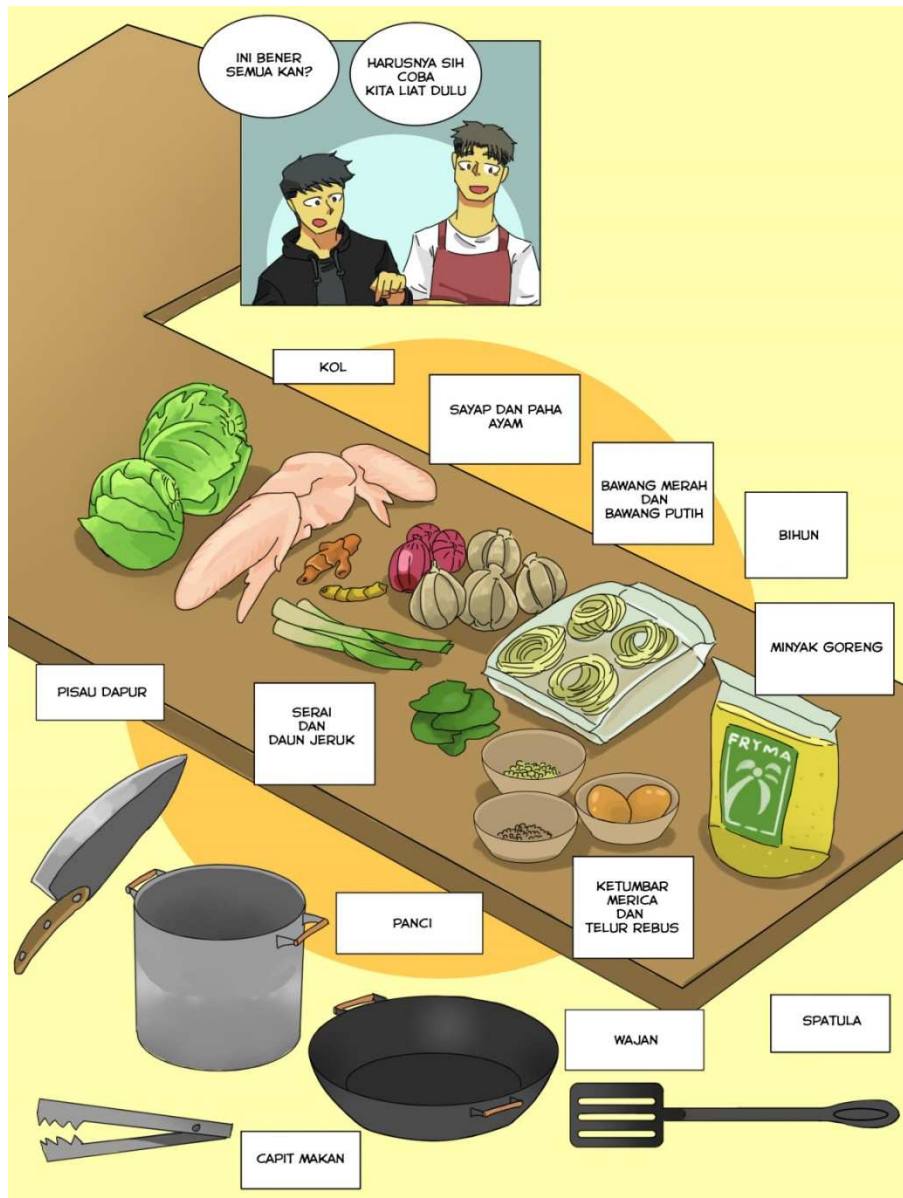
Gambar 5.66 Contoh visual penjelasan cerita masakan

Halaman ini menunjukkan karakter pemandu yang menjelaskan cerita tentang asal muasal masakan, kriteria visual pada halaman penjelas ini adalah:

- Karakter diposisikan sebagai penjelas dan seakan akan dapat melihat informasi visual di belakangnya.

- Karakter utama akan bertanya tentang keterkaitan sejarah masakan dengan masakan saat ini.
- Penggambaran informasi visual dibuat tidak detail, termasuk visual masakan pun juga akan di simplifikasikan.

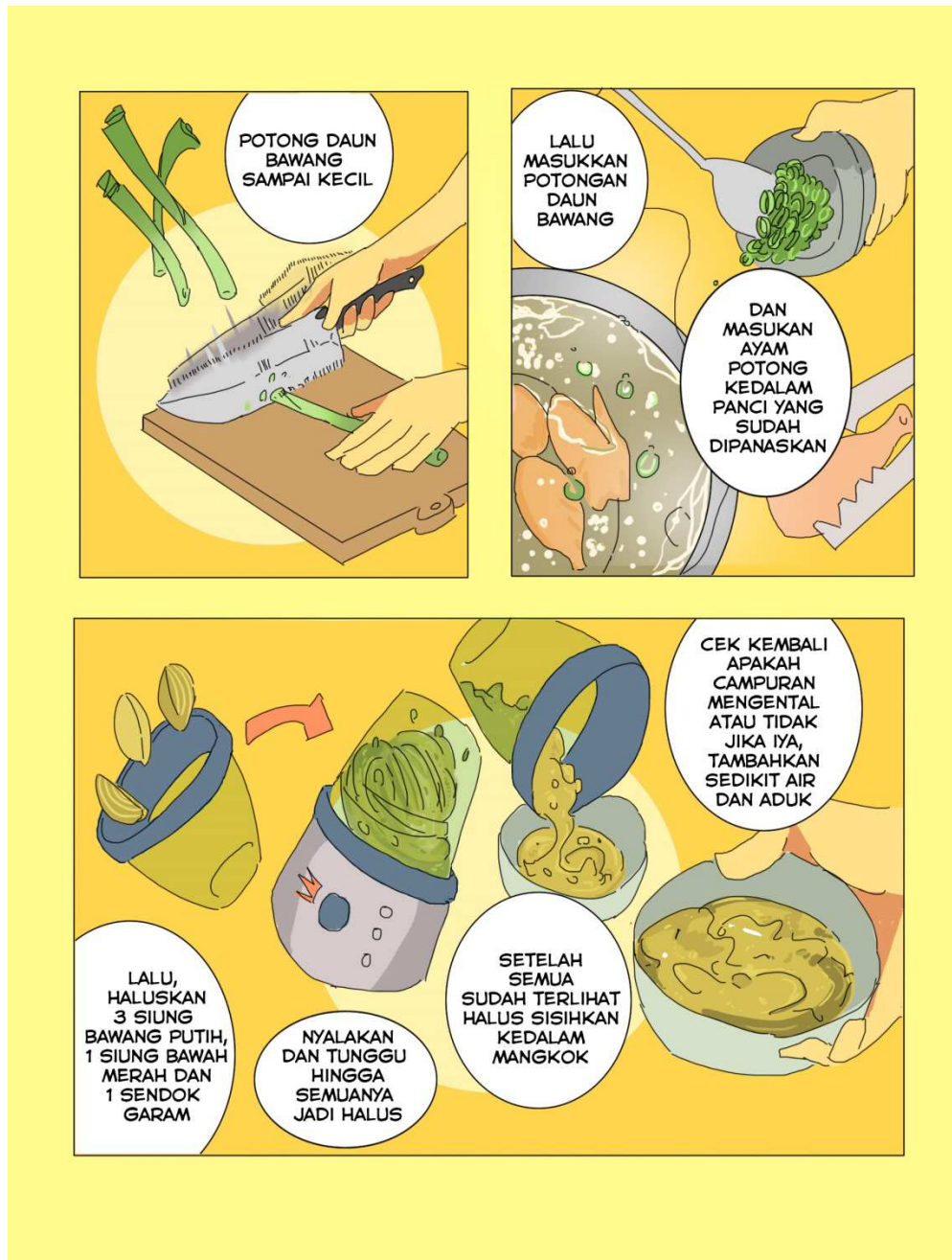
D. Penyajian visual bahan dan peralatan masakan



Gambar 5.67 Peralatan dan Bahan masakan

Halaman ini menjelaskan bahan serta peralatan memasak. disini seluruh bahan tidak akan dibatasi oleh panel untuk memaksimalkan rana, dan tiap bahan akan diberi balon dialog sebagai penjas.

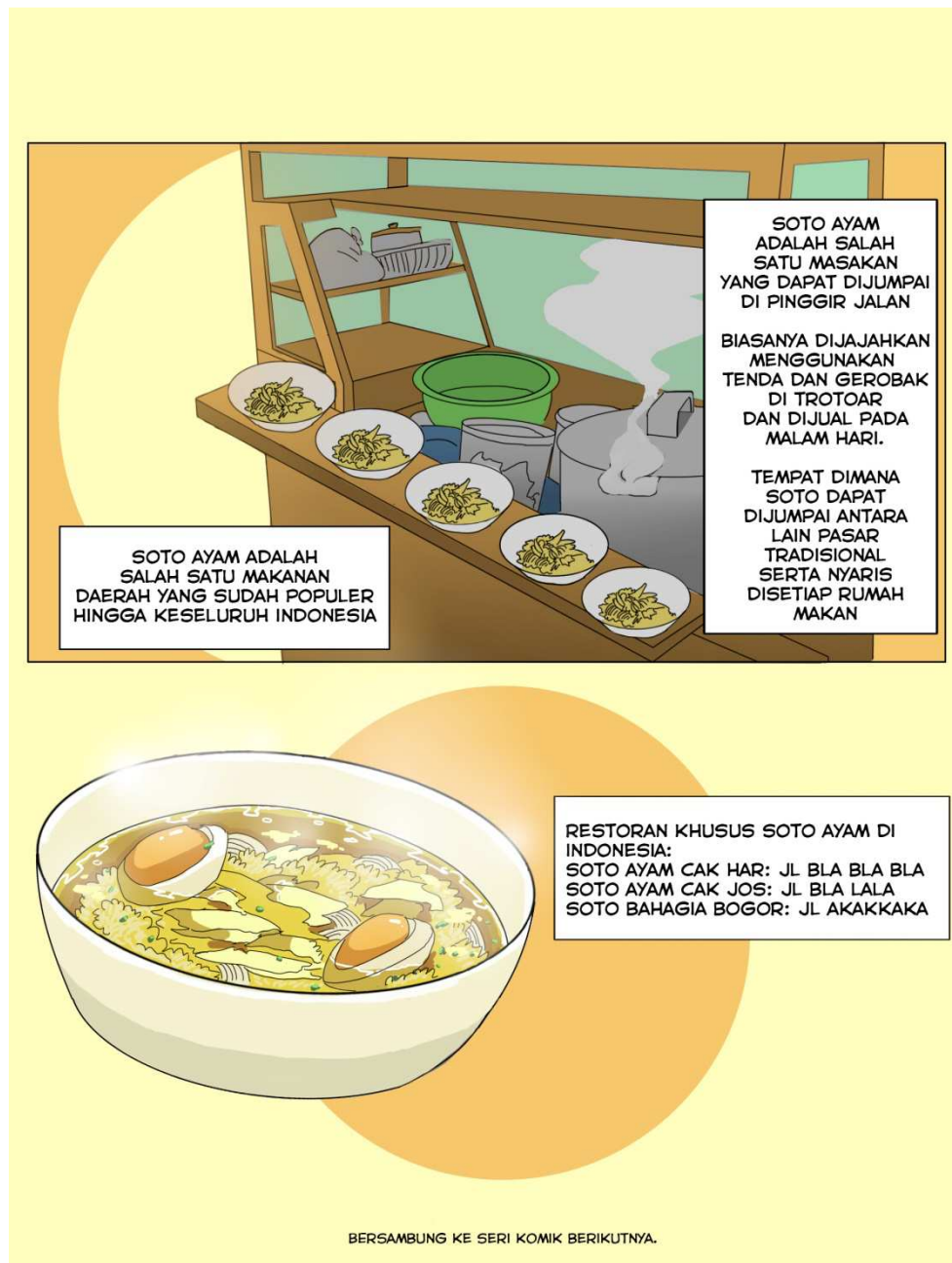
E. Proses memasak



Gambar 5.68 Contoh visual proses memasak

Halaman ini menjelaskan visual dari proses memasak objek masakan, di dalam fase ini keberadaan dari karakter yang memasak diminimalisir dan fokus visual akan ditujukan kepada bahan serta peralatan memasak, keberadaan karakter hanya dibatasi pada tangan, dan setengah badan jika dibutuhkan untuk memberi tips singkat ketika memasak.

F. Informasi tempat dimana masakan dapat didapat





Gambar 5.69 contoh visual informasi tempat makanan dapat didapat.

Halaman ini adalah halaman terakhir yang menjelaskan informasi dimana soto dapat didapat. Disini akan dijelaskan visual tempat makan seperti gerobak pinggir jalan ataupun restoran dan balon dialog akan menjelaskan alamat dimana soto dapat didapatkan di kota manapun.

5.10 Test user

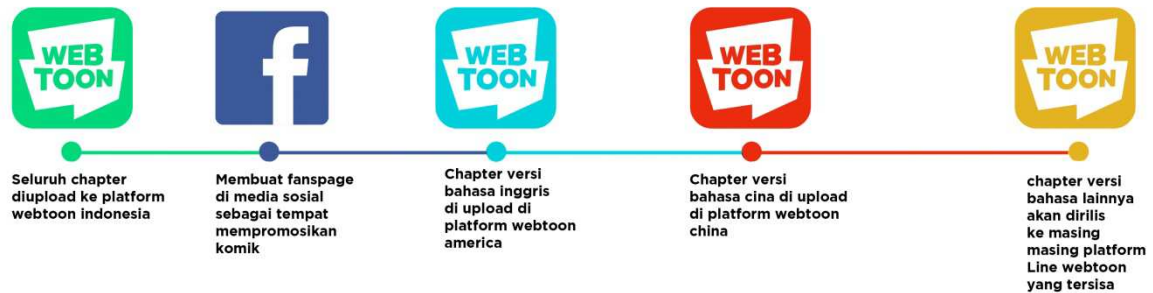
Test hasil akhir dilakukan kepada user dan praktisi yang bersangkutan. Berikut adalah hasil dari hasil test:

Tabel 5.13 Hasil Tes yang dilakukan pada target market dan praktisi di bidang komik

Nama responden	Foto Responden	Saran
<p>Montasser Billah Badawi (Responden Mancanegara)</p>	 <p>Gambar 5.70 Montasser Bilah Badawi (sumber: Montasser Bilah badawi)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Font dari komik terlalu kecil dalam format baca <i>handphone</i>. • Kurangnya penggambaran lingkungan atau <i>Landmark</i> kota dari indonesia. • Bingung nya arah percakapan antara karakter.
<p>Is Yuniarto (Praktisi di Bidang komik)</p>	 <p>Gambar 5.71 Is Yuniarto (Sumber: Surya bagus,2018)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Font dari komik terlalu kecil dalam format baca <i>handphone</i>. • Kurangnya penggambaran lingkungan atau <i>Landmark</i> kota dari indonesia. • Terlalu banyaknya panel dalam satu kali tampilan layar.

5.11 *Timeline* perilisan komik

Perilisan dari komik yang drianancang akan menggunakan platform Line webtoon, maka dari itu beriktu akan dijelaskan *timeline* Platform perilisan komik 30 ikon kuliner ini nantinya:



Gambar 5.72 Timeline perilisan komik digital

Dari gambar diatas menunjukkan bahwa langkah pertama perilisan yaitu melalui *Line Webtoon* Indonesia, kemudian disusul dengan pembuatan *fanspage* melalui media sosial dan terakhir akan dibuatnya versi dari berbagai bahasa dan akan diupload ke platfrom *Line Webtoon* di berbagai negara.

BAB 6

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Dari Penelitian yang sudah berjalan sejauh ini dapat ditarik kesimpulan dari beberapa hal yang akan menjadi keputusan desain untuk berikutnya. Penelitian mengenai 30 ikon kuliner nusantara sudah dilakukan dapat ditemukan bahwa program ini dapat dikembangkan menjadi berbagai media selain komik, karena data yang cukup dan terbukukan dengan baik. Komik digitalpun dapat dikembangkan menjadi media lanjutan seperti video animasi berseri dan buku komik sendiri dengan format yang berbeda.

Dari hasil tes yang telah dilakukan kepada beberapa target audien setelah komik selesai, ada beberapa hal yang telah berhasil mencapai capaian rumusan masalah diantaranya adalah:

- Target audien merasa komik sudah dapat menginformasikan dengan baik tata cara serta informasi yang dibutuhkan dalam mengenal masakan.
- Audien mengatakan alur baca dari komik tidak membingungkan dan mudah untuk diikuti
- Penggambaran visual dari makanan dirasa cukup mewakili oleh mayoritas responden dan jika makanan lebih didetilkan lebih dari stilasi karakter serta lingkungannya dirasa tidak cocok dan dapat terjadi *gap*.
- Konten dari komik dirasa tidak bertele-tele, dengan adanya pengantar drama tentang karakter sebagai pembuka, konten dari komik dapat tersampaikan secara baik.

6.2 Saran

Dikarenakan keterbatasan waktu pencarian data, Riset eksperimental tidak dapat dijalankan terlebih dahulu, karena prototip yang belum mencapai jumlah yang cukup banyak.

Setelah melakukan tes pada beberapa target audien serta pakar di bidang komik ditemukan beberapa hal yang nantinya dapat dikembangkan di dalam komik diantaranya:

- Penggambaran dari karakter harus diperhatikan dan lebih diteliti karakteristiknya
- Komik dirasa oleh target audien sebagai komik yang menggambarkan garis besar cara memasak, maka dari itu unsur deskriptif dari komik tidak dapat tercapai.
- Penggambaran detil masakan harus diperhatikan serta diberi batasan, sejauh mana detil ini nantinya
- Keterbacaan font serta jumlah teks dalam satu rana balon kata harus diperhatikan
- Jika dibukukan kover dari komik harus di riset kembali

Komik kedepannya harus dapat memenuhi saran yang telah didapat dari *post test* diatas dan nantinya dilanjutkan dengan pengembangan di jumlah komik hingga mencapai jumlah yang telah ditentukan, yaitu 30 masakan utama.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber buku

Rota, G dan Izquierdo, J . (2003). Comics as a tool for teaching biotechnology in primary schools

diakses pada tanggal 25 september 2017

Rota, G dan Izquierdo, J . (2003). Comics as a tool for teaching biotechnology in primary schools

diakses pada tanggal 25 september 2017

Scott, Mccloud, Understanding Comics: the invisible Art. (1993), diambil pada tanggal 25 september 2017

Hafied, Cangara. (2006), Pengantar ilmu komunikasi, Jakarta: Raja Grafindo Persada

Indiria, Maharsi (2011). Komik dunia kreatif tanpa batas diakses pada tanggal 25 september 2017

C. Michael, Hall, Five Essential Principles of Comics & Cartooning (2014) diambil pada tanggal 26 september 2017

Matthew P, McAllister, Comics book and AIDS. (1992) diambil pada tanggal 25 september 2017

Austin, J.L. (1962), *How to Do Things With Words*, New York: Oxford University Press

Chaer, Abdul. (2010), Kesantunan Berbahasa. Jakarta: Rineka Cipta.

Scott, Mccloud, Understanding Comics: the invisible Art. (1993), diambil pada tanggal 25 september 2017

Kementerian pariwisata (2015), 30 Ikon kuliner tradisional Indonesia, Jakarta: Kementerian pariwisata, 2013

Sumber Internet

<https://hot.detik.com/art/d-3274551/pembaca-line-webtoon-indonesia-terbesar-di-dunia> , Diakses pada tanggal 1 november 2017

<https://www.bps.go.id/linkTabelStatis/view/id/1387>. Diakses pada tanggal 10 september 2017
San, Sebastian. (2017),

Odilia,Winneke.(2012),<https://food.detik.com/read/2012/12/14/161759/2118876/294/30-ikon-kuliner-tradisional-indonesia-resmi-diperkenalkan>. Diakses pada tanggal 10 september 2017

Fitri,Prawitasari.(2012),<http://travel.kompas.com/read/2012/12/14/17232630/Inilah.30.Ikon.Kuliner.Tradisional.Indonesia>. diakses pada tanggal 10 september 2017.

Newswire.(2016),<http://traveling.bisnis.com/read/20160508/223/545098/kemenpar-pamerkan-30-ikon-kuliner-di-bandung> diakses tanggal 10 september 2017.

Antara.(2014),<http://wartakota.tribunnews.com/2014/02/10/akademi-perhotelan-wajib-ajarkan-ikon-kuliner-tradisional> diakses pada tanggal 14 september 2017.

http://foodservicetoday.co.id/page/content/implementasi_30_ikon_kuliner_di_smk/Market-Trend-dan-Analysis diakses pada tanggal 14 september 2017.

Widrantie.(2015),<https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20150424110406-262-48939/ke-mana-30-ikon-kuliner-tradisional-indonesia-sekarang>. diakses pada tanggal 14 september 2017.

Dinda,audriene.(2016),<https://www.cnnindonesia.com/ekonomi/20161121122525-92-174080/kontribusi-umkm-terhadap-pdb-tembus-lebih-dari-60-persen/> diakses pada tanggal 14 september 2017.

<http://www.beyondintractability.org/essay/narratives>, Diakses pada tanggal 22 september 2017

<http://traveling.bisnis.com/read/20121216/223/110002/30-ikon-kuliner-soal-rasa-marie-pangestu-masih-belum-puas>, Diakses pada tanggal 22 september 2017

<http://www.webtoons.com> , Diakses tanggal 2 november 2017

<http://kbbi.kamus.pelajar.id/arti-kata/kuliner> Diakses pada tanggal 24 oktober 2017

<http://ilmukepariwisataan.blogspot.co.id/2011/09/definisi-wisatawan.html?m=1> Diakses pada tanggal 24 oktober 2017

<https://food.detik.com/berita-boga/d-2118876/30-ikon-kuliner-tradisional-indonesia-resmi-diperkenalkan>
Diakses pada tanggal 14 september 2017

<http://travel.kompas.com/read/2012/12/14/17232630/Inilah.30.Ikon.Kuliner.Tradisional.Indonesia>. Diakses pada tanggal 14 september 2017

<http://www.yukmakan.com/30-ikon-kuliner-tradisional-nusantara>.

<http://www.republika.co.id/berita/gaya-hidup/kuliner/16/05/09/o6vv5e280-pameran-30-ikon-kuliner-nusantara-digelar-di-bandung>.Diakses Diakses pada tanggal 20 september 2017

<http://wartakota.tribunnews.com/2014/02/10/akademi-perhotelan-wajib-ajarkan-ikon-kuliner-tradisional>. Diakses pada tanggal 20 september 2017

http://foodservicetoday.co.id/page/content/implementasi_30_ikon_kuliner_di_smk/Market-Trend-dan-AnalysisDiakses. Pada tanggal 20 september 2017

<http://wartakota.tribunnews.com/2014/02/10/akademi-perhotelan-wajib-ajarkan-ikon-kuliner-tradisional>

Diakses pada tanggal 20 september 2017

<http://gusdanela.blogspot.co.id/2014/02/pengertian-media-menurut-beberapa-ahli.html>
Diakses pada tanggal 22 september 2017

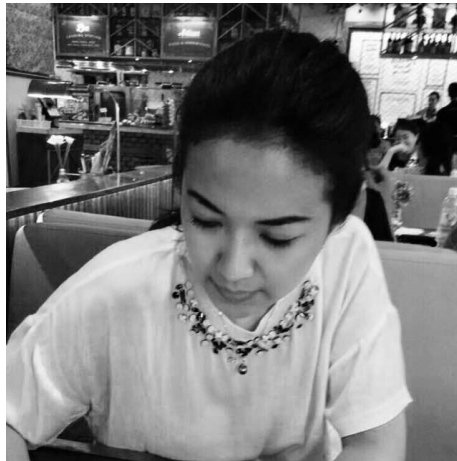
<https://kbbi.web.id/komik>.diakses diakses pada tanggal 25 september 2017

<https://kbbi.web.id/cerita> .Diakses pada tanggal 22 september 2017.

LAMPIRAN

1. Depth interview

Depth interview dilakukan kepada 2 tipe narasumber, yaitu pakar di bidang kuliner ibu Ernawati serta ibu Agustin serta praktisi di bidang komik bapak Is Yuniarto.



Gambar 1.1 Ibu Ernawati selaku Pengurus program 30 ikon



Gambar 1.2 ibu Agustin Anggota kemeterian pariwisata jakarta

Berikut adalah daftar pertanyaan yang diajukan kepada pakar di bidang kuliner:

1. Bagaimana keadaan dan keberlanjutan dari program 30 ikon kuliner saat ini
2. Siapa target utama dari program ini

3. Apakah tujuan utama dari program ini selain memperkenalkan makanan indonesia dimata mancanegara
4. Apa tanggapan dari audien mancanegara akan program ini
5. Menurut ibu apakah dengan menggunakan penuturan melalui media komik, sisi penuturan dapat menunjang popularitas di audien mancanegara.
6. Mengapa program ini tidak mampu mengembangkan sisi penuturan atau storytelling dalam jangka waktu aktifnya.
7. Dalam media seperti buku memasak, apa saja yang sekiranya bisa saya gunakan untuk menjadi konten dalam penuturan ini nantinya.



Gambar1.3 Praktisi di bidang komik Is Yuniarto

Berikut adalah daftar pertanyaan yang diajukan kepada narasumber praktisi di bidang komik:

1. Bagaimana perkembangan komik digital saat ini di indonesia
2. Apakah tema dari kuliner terhitung cukup banyak di indonesia
3. Apakah dengan komik digital penetrasi menuju audien mancanegara dapat tercapai
4. Apakah komik dapat menjadi salah satu media promosi yang tepat dalam mengkomunikasikan subjek desain kuliner.
5. Perkembangan tema kuliner sebagai bahasan utama dalam komik

2 Kuisioner

2.1 Daftar Pertanyaan

Dari kuisioner yang dibagikan kepada beberapa audien mancanegara berikut adalah daftar pertanyaannya:

1. Kelamin dari audien
2. Berapa Pendapatan anda perbulan
3. Profesi Responden
4. Umur Responden
5. Asal negara
6. Berapa kali anda datang ke indonesia
7. Dalam satu tahun, berapa kali anda berkunjung ke indonesia
8. Dengan tujuan apa anda datang ke indonesia
9. Berapa kota yang pernah anda kunjungi
10. Apakah anda pernah memakan masakan indonesia
11. Berapa banyak jumlah masakan yang pernah responden cicipi selama di indonesia
12. Sebelum datang ke indonesia, darimana anda pernah mendengar tentang indonesia
13. Apa saja yang anda harapkan ketika datang ke indonesia
14. Apa makanan favorit anda
15. Hal otentik apa yang anda rasakan dari masakan indonesia

Pertanyaan diatas berguna untuk menjadi contoh profil dari karakter yang nantinya akan digunakan dalam komik, dengan memetakan profil dan harapan dari responden motif serta latar belakang dari karakter yang berasal dari mancanegara.

Berikut adalah pertanyaan lanjutan mengenai antusiasme responden dan pertanyaan mengenai komik dan media digital

1. Apakah anda tertarik untuk mengetahui proses serta bahan dari masakan indonesia?
2. Apakah anda tertarik untuk mengetahui cerita serta sejarah dari masakan indonesia
3. Apakah anda setuju bahwa informasi yang harus dijelaskan secara detil dapat tersampaikan dengan baik melalui media penuturan?
4. Apakah anda menyukai membaca komik?
5. Kapan anda biasanya membaca komik?
6. Keputusan pemilihan apa yang membuat anda membaca komik

7. Tema apa yang paling anda sukai
8. Menurut anda apakah komik digital di daerah anda mudah untuk didapat daripada komik cetak sendiri.
9. Dimana (platform) anda biasanya membaca komik digital
10. Dalam sebulan berapa sering anda membaca komik?

Pertanyaan tersebut berguna untuk memetakan komik digital dengan tema apa yang cocok di pasar saat ini dan waktu terbit yang tepat untuk bisa sampai ke pembaca. Dari pertanyaan mengenai antusiasme, bertujuan untuk mengetahui apakah responden ingin mengenal lebih jauh dari subjek desain yang terkait atau tidak.

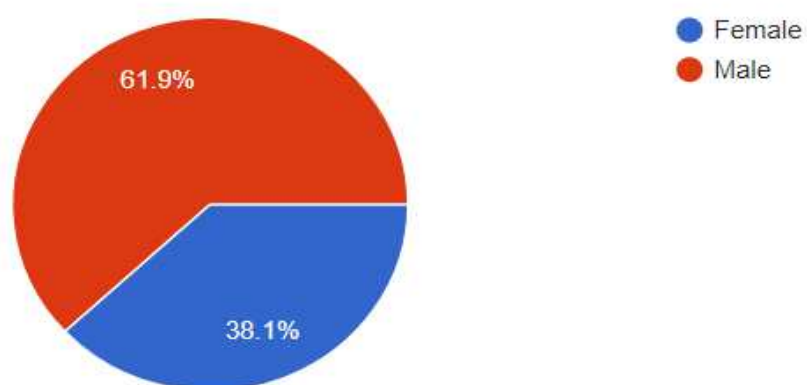
2.2 Hasil Kuisioner

Profil Responden

Dalam beberapa pertanyaan ini akan dipetakan jenis dan profil dari responden mancanegara yang telah mengisi kuisioner.

Gender

105 responses

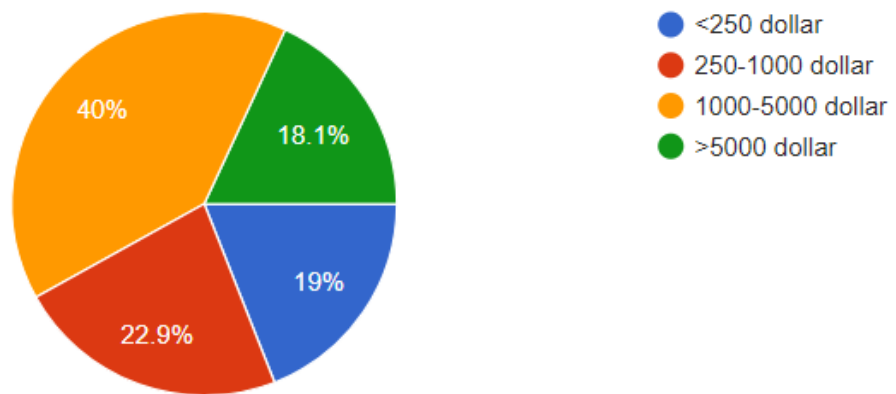


Gambar 2.1 Jenis kelamin responden

(Sumber:Surya Bagus)

Income (in american dollar)

105 responses



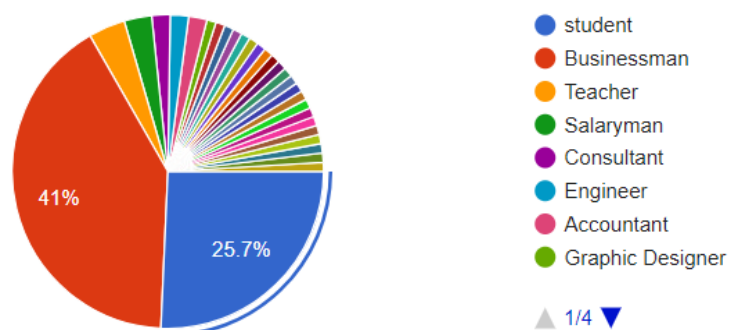
Gambar 2.2 Jumlah pendapatan responden

(Sumber:Surya Bagus)

11. Mayoritas responden berpenghasilan tinggi dengan pendapatan antara 250 hingga 5000 dollar amerika dengan 40% responden menjawab pada 1000-5000 dollar amerika

Profession

105 responses



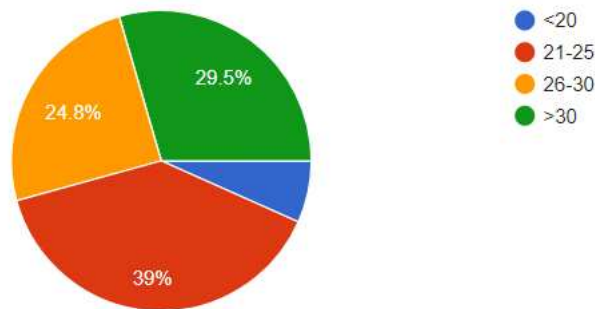
Gambar 2.3 Latar belakang pekerjaan responden

(Sumber:Surya Bagus)

12. Pada profesi terdapat 41% Pekerja bisnis 26% Pelajar dan sisa 34% jenis profesi lainnya, profesi lainnya meliputi Guru,*Engineer*,ibu rumah tangga,Akuntan dan *Graphic Designer*

Your Age

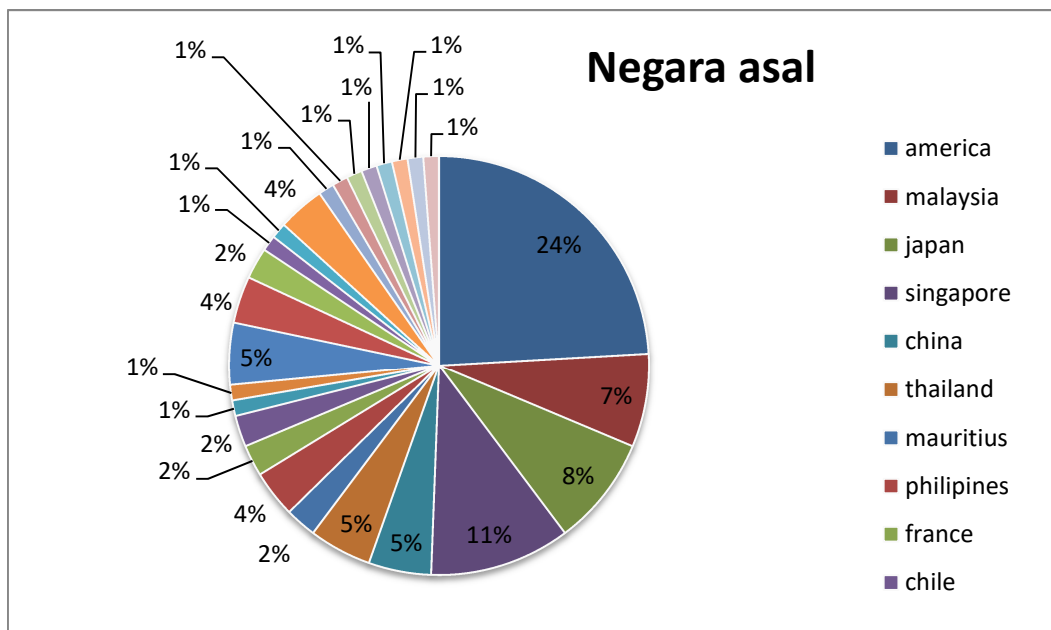
105 responses



Gambar 2.4 Umur responden

(Sumber:Surya Bagus)

13. Responden datang dari umur dewasa muda hingga dewasa dengan frekuensi tertinggi pada 21-25 tahun sebesar 39% disusul dengan 30% pada 30 tahun keatas serta 25% pada 26-30 tahun



Gambar 2.5 Negara asal responden

(Sumber:Surya Bagus)

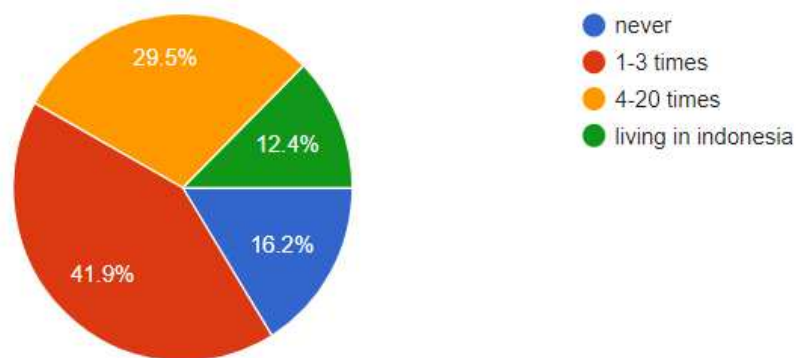
14. Negara asal terbanyak datang dari negara amerika dengan 24 % disusul dengan singapura sebesar 11 % japan dengan 8% malaysia dengan 7 % dan sisa negara lainnya seperti thailand,mauritius,philipines,china, perancis,Chile,Qatar dan Papua New Guinea

Kunjungan ke indonesia

Dari pertanyaan ini akan dipetakan maksud tujuan dan frekuensi kedatangan responden mancanegara

How many times have you visit indonesia? (if never, skip to next page)

105 responses



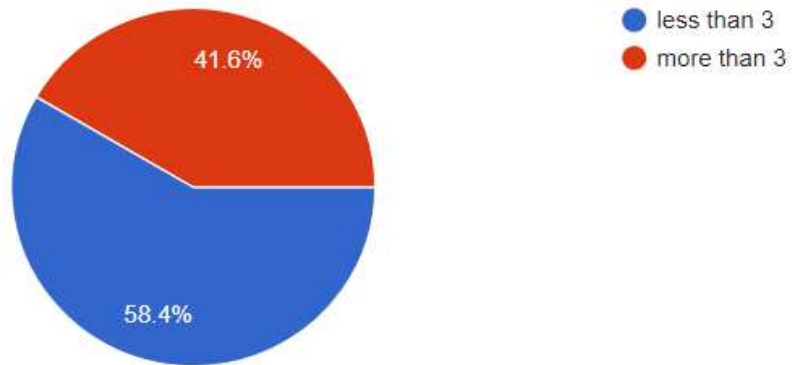
Gambar 2.6 Berapa kali responden mengunjungi indonesia

(Sumber:Surya Bagus)

15. Data diatas menunjukkan frekuensi kedatangan tertinggi yaitu 1-3 kali yaitu sebesar 42 % dan 4-20 kali dengan 30% tinggal di indonesia dengan 12% dan tidak pernah keindonesia dengan 16%

in a year,how often you visit indonesia?

89 responses



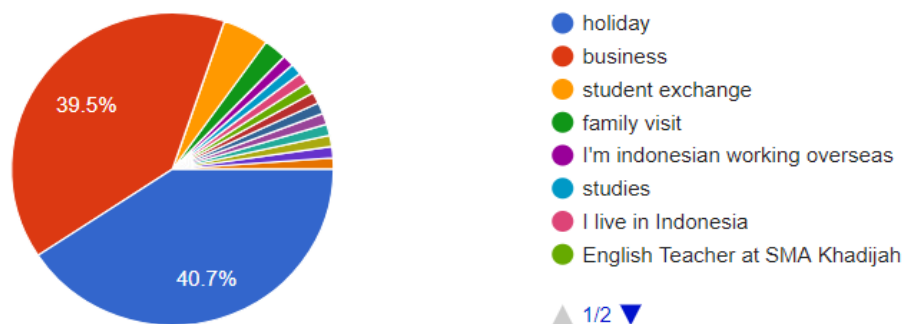
Gambar 2.7 Seberapa sering responden mengunjungi indonesia dalam satu tahun

(Sumber:Surya Bagus)

16. Data diatas menunjukkan frekuensi berapa kali responden yang sama berkunjung ke indonesia. Data nyaris menunjukan hasil yang sama dengan 58% pada Kurang dari 3kali dan sisanya 42 % pada lebih dari 3 kali

what is your purpose to come to indonesia?

86 responses



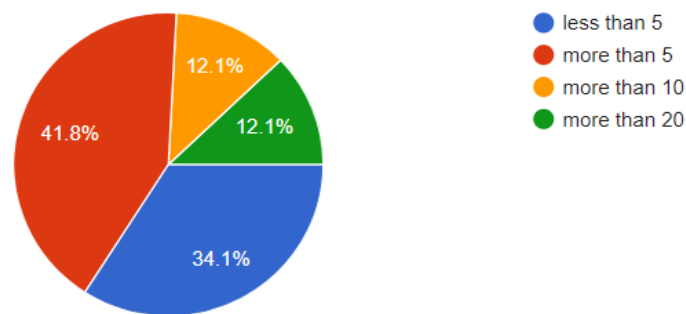
Gambar 2.8 Maksud kedatangan responden ke indonesia

(Sumber:Surya Bagus)

17. Mayoritas responden berada pada 2 pilihan yaitu *Holiday* dengan 40% dan *Business* pada 40 persen dan sisa 60% dengan keperluan yang lain lain seperti Guru, tinggal di indonesia dan Kunjungan keluarga.

how many town have you travel before?

91 responses



Gambar 2.9 Berapa kota yang pernah anda kunjungi

(Sumber:Surya Bagus)

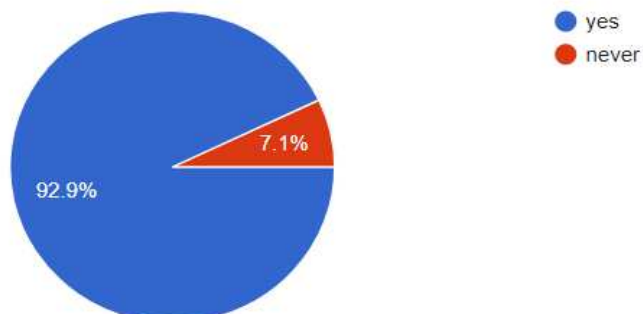
18. Data diatas menunjukkan bahwa responden mancanegara mayoritas telah berkunjung ke lebih dair 5 kota dengan hasil total 87 % dari 3 opsi yaitu, lebih dari 5,10 dan 20 kota.

4.2.3 Pariwisata kuliner

Beberapa pertanyaan ini akan memetakan frekuensi pengetahuan responden tentang masakan indonesia, ekspektasi responden akan pariwisata kuliner serta hal otentik dari masakan indonesia.

have you ever eat indonesian food? (if never, skip to the next page)

99 responses



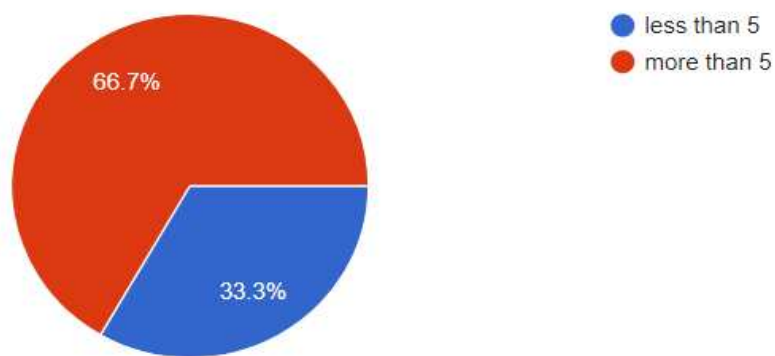
Gambar 2.10 Frekuensi responden yang pernah merasakan makanan indonesia

(Sumber:Surya Bagus)

19. Mayoritas responden pernah memakan makanan indonesia dengan total 92% dan sisa 7% bagi yang tidak pernah

how many kind of indonesia food have you ever taste ?

96 responses

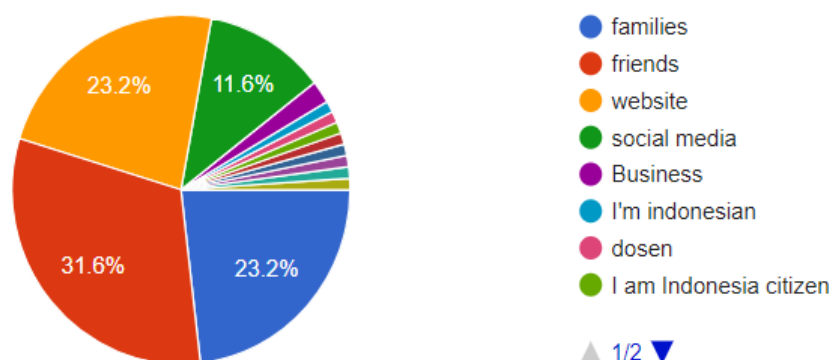


Gambar 2.11 Berapa jenis makanan yang pernah responden makan di indonesia
(Sumber:Surya Bagus)

20. Mayoritas responden yaitu 66% dari total responden telah merasakan lebih dari 5 jenis masakan indonesia dan sisanya yaitu 33% tidak lebih dari 5 jenis

before coming to indonesia, from where do you heard about indonesia food before?

95 responses

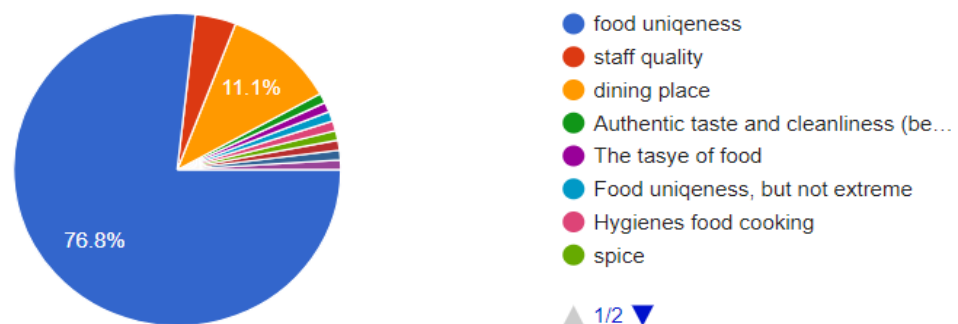


Gambar 2.12 Frekuensi pengetahuan responden tentang masakan indonesia sebelum ke indonesia
(Sumber:Surya Bagus)

21. Temuan diatas menunjukkan 4 media yang memiliki frekuensi yang cukup tinggi dari opsi Keluarga sebesar 23% opsi Teman sebesar 31% dan dapat dilihat bahwa tidak sedikit jumlah responden yang mengetahui makanan indonesia melalui media digital seperti Website dan Media sosial dengan jumlah total yaitu 35% dan sisanya 11% untuk jawaban lainnya.

what do you expect when going to culinary tour in indonesia

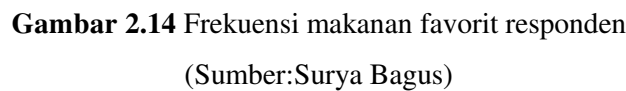
99 responses



Gambar 2.13 Frekuensi harapan responden akan pariwisata kuliner di indonesia
(Sumber:Surya Bagus)

22. Data diatas menunjukkan bahwa keunikan makanan adalah hal yang diharapkan responden mancanegara ketika melakukan pariwisata kuliner dengan mayoritas data sebesar 76% dan 11% pada Tempat makan serta sisa 13% pada opsi yang lain.

94 responses



Gambar 2.15 Tanggapan responden akan hal otentik dari masakan indonesia
(Sumber:Surya Bagus)



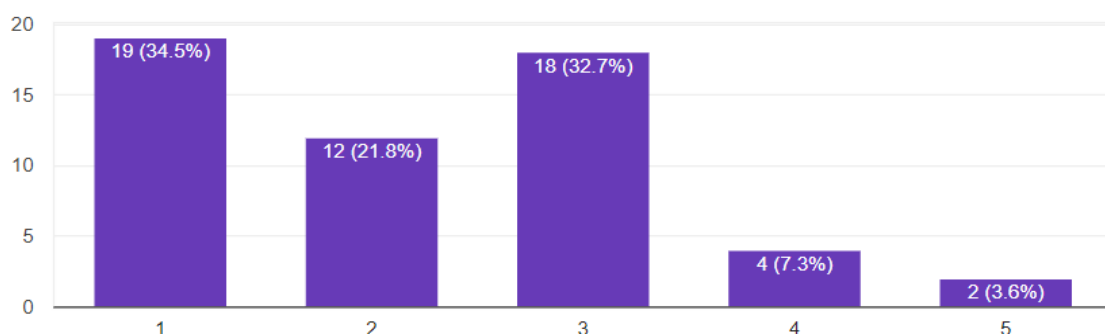
24. Gambar diatas menjelaskan kata yang sering digunakan oleh responden untuk menjelaskan hal otentik dari makanan indonesia dapat dilihat kata yang sering muncul adalah *Spice* atau bumbu, disusul oleh kata Rendang, *Rice* atau nasi dan kata *Spicy* atau pedas. Terdapat beberapa kata seperti *Oily* atau berminyak, beberapa makanan indonesia seperti Gado-gado,Kopi luwak,Kikil dan Sate

4.2.4 ketertarikan responden dengan kuliner

Dari pertanyaan ini akan dipetakan frekuensi minat responden tentang subjek desain apakah responden tertarik dengan proses memasak tiap makanan serta cerita dibaliknya. terdata menggunakan angka dari 1 hingga 5, 1 untuk tertarik hingga 5 untuk tertarik, responden akan mengisi seberapa tertarikah mereka dengan topik kuliner.

are you interested to know the process and ingredient of indonesian food?

55 responses

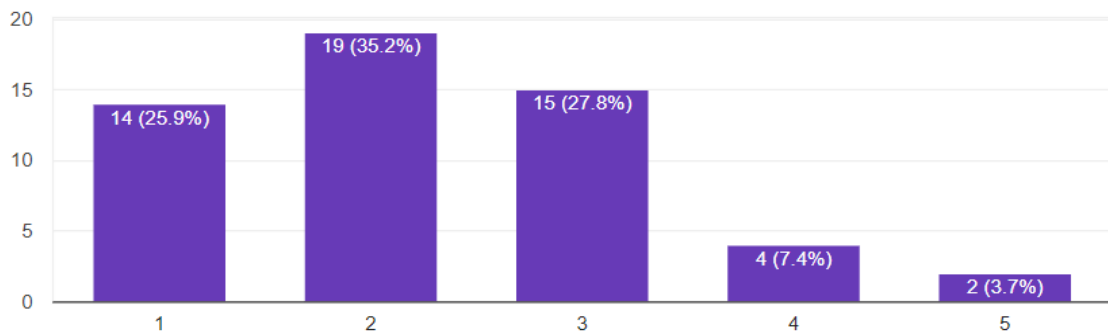


Gambar 2.16 Frekuensi minat responden akan bahan dan proses memasak makanan
(Sumber:Surya Bagus)

25. Data diatas menunjukkan tingkat ketertarikan responden pada proses memasak makanan dan bahan masaknya, terdata disini angka 1,2 dan 3 memiliki respon yang tinggi dibandingkan yang lebih cenderung ke 4 dan 5,yang berarti mayoritas responden tertarik untuk mengetahui Proses dan bahan memasak makanan indonesia.

are you interested in the story of every food in indonesia?

54 responses



Gambar 2.17 Frekuensi minat responden akan cerita dibalik tiap masakan

(Sumber:Surya Bagus)

26. Data diatas menunjukkan tingkat ketertarikan responden pada cerita dibalik makanan..

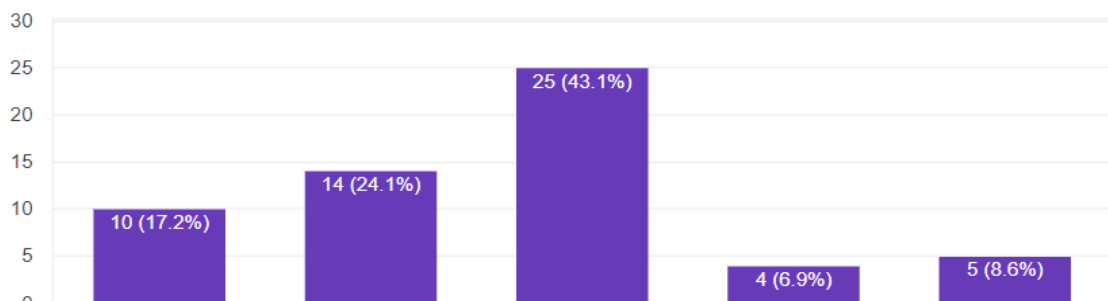
Dari data diatas terlihat mayoritas responden cenderung menjawab angka 1 hingga 3 dengan total 87% dan sisanya yakni 13% gabungan angka 4 dan 5.

4.2.5 ketertarikan responden dengan komik

Dari pertanyaan ini akan dipetakan frekuensi minat responden akan komik, baik berupa tema komik portal yang digunakan untuk membaca komik serta

according to you, information that need to be explained gradually can be conveyed well through the medium of storytelling?

58 responses

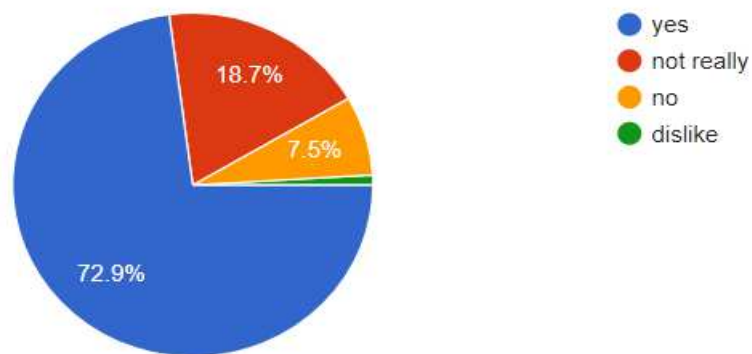


Gambar 2.18 Frekuensi tanggapan responden akan penggunaan cerita sebagai metode penjelas suatu informasi (Sumber:Surya Bagus)

27. Dari angka 1 hingga 5 kebanyakan responden menjawab ke arah 1,2 dan 3 dengan total 84% yang berarti responden setuju bahwa dengan menggunakan cerita, informasi dapat disampaikan secara baik.

do you like reading a comic? (if no or disagree, stop right here and proceed to submit)

107 responses



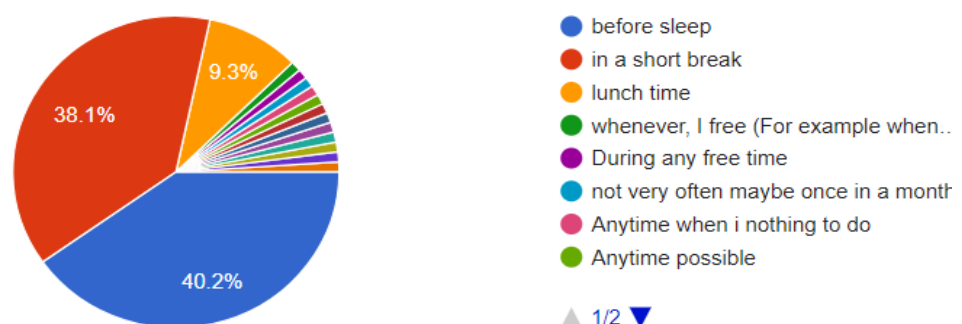
Gambar 2.19 Frekuensi ketertarikan responden dengan media komik

(Sumber:Surya Bagus)

28. Mayoritas responden mancanegara menyukai menmbaca media komik dengan jumlah 72% dan sisanya yakni ragu ragu dan tidak sebesar 28%

when did you like to read a comic?

97 responses



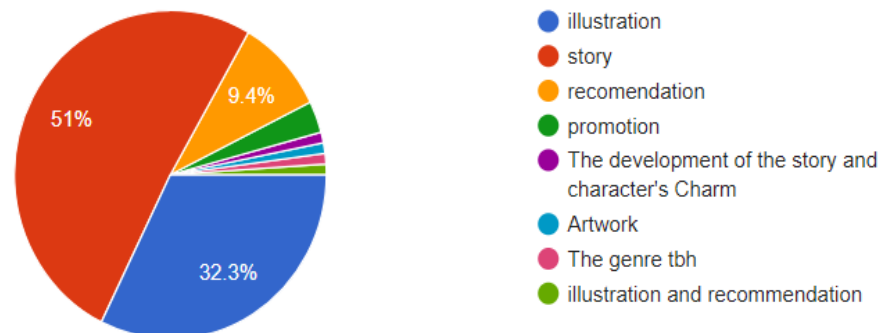
Gambar 2.20 Frekuensi waktu yang digunakan responden dalam membaca komik

(Sumber:Surya Bagus)

29. Dapat disimpulkan melalui data diatas mayoritas responden memilih waktu senggang atau sebelum tidur ketika membaca komik, data disini akan menarik kesimpulan kapan waktu yang tepat ketika *memposting* komik 30 ikon ini nantinya.

what is your consideration when reading a comic

96 responses



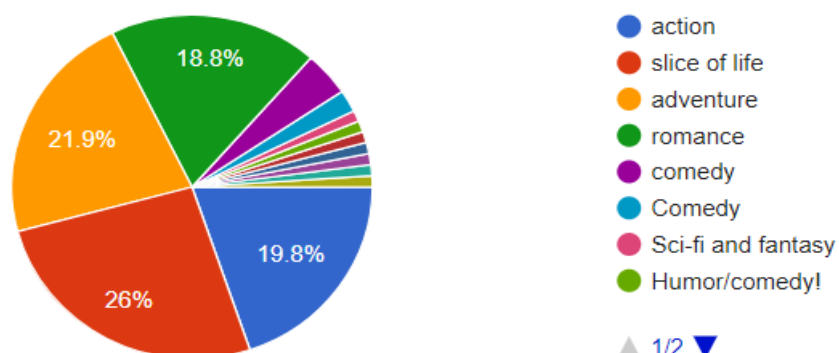
Gambar 2.21 Frekuensi keputusan pemilihan faktor baca responden

(Sumber:Surya Bagus)

30. Dari data diatas dapat diambil kesimpulan bahwa konsiderasi responden ketika membca komik jatuh kepada opsi *Story* atau cerita dengan 51% dan disusul oleh opsi *Illustration* sebesar 32 % dan sisa opsi lainnya sebesar 18%.

what kind of genre do you like?

96 responses



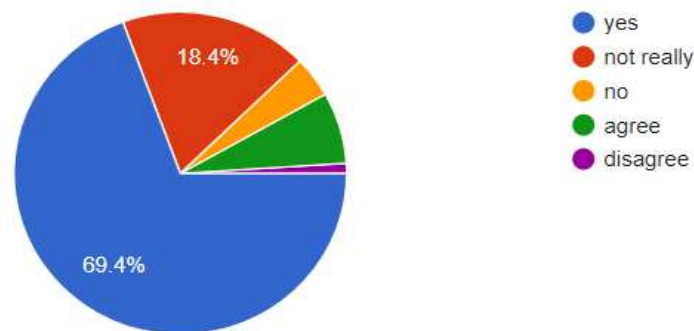
Gambar 2.22 Frekuensi tema yang diminati responden

(Sumber:Surya Bagus)

31. Dari beberapa tema atau *genre* terdapat pemilihan yang nyaris seimbang antara *action, slice of life, adventure* dan *Romance* namun terdapat beberapa tema yang cukup banyak dipilih dari sisa jawaban data diatas, yaitu Komedi. Data ini akan menentukan tema seperti apa yang dapat ditonjolkan pada komik ini nantinya.

according to you, a digital version of comic is more easy to get than the book version

98 responses

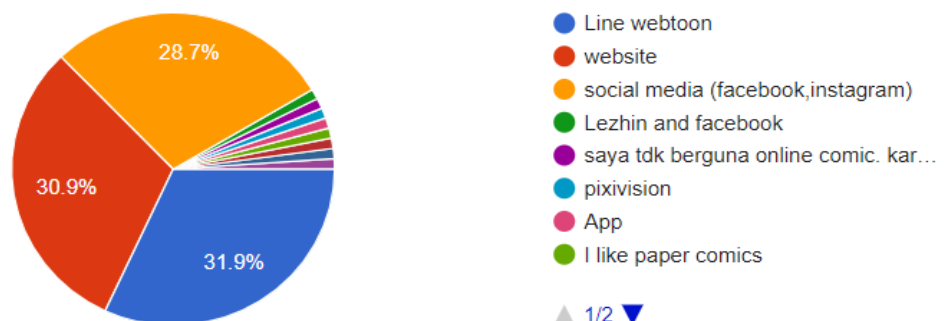


Gambar 2.23 Frekuensi tanggapan responden akan kemudahan komik digital
(Sumber:Surya Bagus)

32. Dari data diatas mayoritas responden mancanegara menyetujui bahwa komik digital lebih mudah didapatkan saat ini dibandingkan buku komik dengan 69% responden mengatakan iya dan 31% sisanya ragu ragu dan tidak setuju.

from where do you usually read the online comic?

94 responses

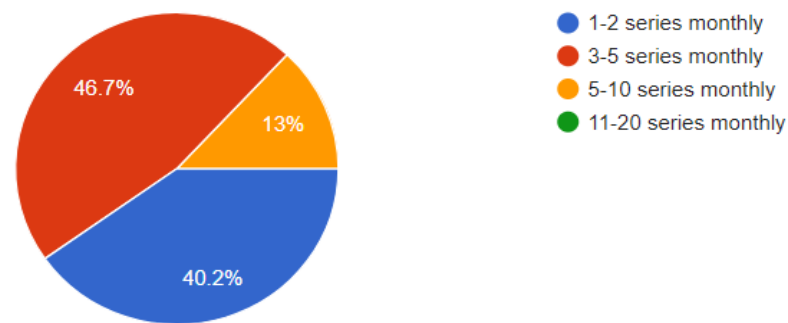


Gambar 2.24 Frekuensi portal yang digunakan pembaca dalam membaca komik digital
(Sumber:Surya Bagus)

33. Dari data diatas dapat diketahui bahwa Line webtoon dan website sering kunjungi oleh responden untuk membaca komik digital, namun media sosial seperti komik dan instagram masih diakses beberapa responden untuk membaca komik digital.

in a month,how often do you read a comic?

92 responses



Gambar 2.25 Frekuensi judul bacaan yang dibaca responden dalam satu bulan

(Sumber:Surya Bagus)

34. Dari data diatas dapat diketahui terdapat banyak orang yang masih membaca judul dan seri komik lebih dari satu tiap bulannya

2.3 Simpulan Kuisisioner

Dari seluruh data diatas berikut adalah poin poin yang didapat melalui kuisisioner ini:

- Responden mancanegara datang dari latar belakang yang berkecukupan, dengan penadapatan diatas 250 dollar hingga 5000 dollar keatas.
- Responden mancanegara tidak terlalu sering datang ke indonesia,dan datang hanya untuk berlibur, kecuali ketika dalam urusan bisnis atau kunjungan keluarga
- Mayoritas Responden sudah mengunjungi lebih dair 5 kota di indonesia
- Mayoritas responden yang telah mencoba masakan indonesia sudah mecicipi lebih dari 5 jenis masakan dan mendengar masakan indonesia melalui sanak keluarga, teman dan melalui media website dan media sosial
- Makanan pedas digemari oleh mayoritas responden
- Kata Bumbu atau *Spice* sering diingat mayoritas responden ketika berbicara tentang masakan indonesia,baik itu “Bumbu yang kuat” atau “rasa yang kuat” yang berarti hal yang paling otentik dair indonesia adalah Bumbu masakannya sendiri.

- Mayoritas responden tertarik dengan bahan, proses memasak serta cerita dibalik masakan indonesia.
- Mayoritas responden mancanegara setuju, Melalui Cerita, informasi dapat dijelaskan secara baik dan benar
- Mayoritas responden yang menyukai komik masing masing memiliki kesukaannya a masing masing ketika berbicara tema, mayoritas responden mendahulukan aspek Cerita dari komik daripada ilustrasi dan rekomendasi.
- Portal yang sering diketahui responden ketika ingin membaca komik adalah Sosial Media, dan Line webtoon adalah salah satu Media yang dilirik responden ketika ingin membaca komik
- Terdapat sedikit responden yang hanya membaca satu seri komik tiap bulannya, yang berarti mayoritas responden termasuk pembaca aktif komik dengan jumlah bacaan lebih dari 3 judul tiap bulannya

3. Interview

Interview pada beberapa audien mancanegara dilakukan untuk mendapatkan tanggapan lebih dalam tentang pertanyaan dari kuisisioner:

1. Apakah hal pertama yang membuat anda mengingat ini adalah masakan indonesia ketika anda mencicipi masakannya.
2. Dalam rangka apa anda datang ke indonesia
3. Apakah informasi soal masakan indonesia mudah di dapat di luar negeri
4. Apakah dengan menggunakan Penuturan, informasi dapat tersampaikan dengan baik
5. Apa kriteria dari komik yang anda sukai
6. Bagaimana tanggapan serta pandangan dari media komik saat ini di negara anda.

4. Hasil post test

1. Apakah alur baca dari komik mudah untuk diikuti
2. Apakah keterbacaan font sudah cukup
3. Bahasanya sudah cukup informatif dalam menyampaikan informasi.
4. Apakah penggambaran visual dari masakan sudah mewakili visual dari masakan aslinya
5. Apakah proses memasak dan sejarah masakan tergambarkan dengan deskriptif dan informatif

6. Apakah fase cerita terlalu lama untuk masuk ke inti permasalahan
7. Apakah dengan membaca komik ini anda antusias untuk mengikuti dan mengenal lebih jauh tentang cerita ke 30 ikon kuliner lainnya
8. apakah penggambaran visual dari karakter sudah cukup mewakili dari referensi visual yang ada

Dwiki Rachmansyah

23 tahun, mahasiswa



Gambar 4.1 Dwiki Rachmansyah

(Sumber:Surya Bagus)

1. alur baca mudah untuk diikuti, audien memahami bahwa bridging antar konten dapat dipahami
2. peletakan font tidak terlalu ramai, dianggap tepat dan pas oleh audien
3. audien merasa tidak bingung dengan tata bahasa dan cara penuturan dari penulis
4. penggambaran visual soto dirasa cukup karena jika terlalu detail akan terjadi gap dengan style.
5. Proses memasak dan sejarah masakan dirasa tergambarkan dengan baik dan tidak bertele-tele.

6. Dalam format komik digital pembawaan fase cerita dalam komik dirasa tepat, namun ada baiknya mungkin awalnya harus diceritakan konten dan karakter yang ada didalam buku
7. Audien merasa bahwa ia tertarik untuk mengikuti konten dari komik ini kedepannya, ia juga berpendapat bahwa jika audien dair mancanegara yang tidak mengenal masakan indonesia membaca komik ini, mereka pasti akan antusias untuk mengenal masakan indonesia.
8. Penggambaran dari karakter terutama karakter asal arab harus dikembangkan. Namun seiring mengikuti penuturan, audien mengetahui bahwa karakter utama disini adalah berasal dari cina.

Septa Nugroho

22 tahun, mahasiswa



Gambar 4.2 Septa Nugroho

(Sumber:Surya Bagus)

1. mudah untuk diikuti dan percakapan mudah diikuti, jarak antar dialog terlalu dekat.gambar nya terdistract sama dialognya.
2. Ukuran font mudah untuk dibaca, cuman ada beberapa panel yang harus diperhatikan ukurannya agar keterbacaannya bisa dilihat kembali
3. Informasi yang dipaparkan informatif dan build up percakapan yang terjadi juga disukai oleh audien

4. Audien merasa penggayaan makanannya tepat dengan stilasi yang ada. Audien merasa jika gambar makanan dibuat lebih detil daripada penggayaan karakternya maka terjadi gap. Mungkin kelezatan bisa tersampaikan namun ekspektasi visual nantinya akan berubah nantinya.
5. Konten dijabarkan dengan deskriptif terutama dibagian di sejarah dimana audien merasa mendapatkan informasi baru tentang sejarah makanan.
6. Fase cerita sangat tepat dan build up dirasa baik, jika memang build up buruk maka pembahasan dari awal tidak berhubungan dengan soto. Namun dalam komik ini audien merasa pembawaan dari awal hingga klimaks tersampaikan dengan baik. Relasi antar karakter dengan sejarah masakan. Jika tidak ada build up maka konten buku ini hanya sama dengan buku masak.
7. Audien merasa antusias karena audien merasamendapatkan informasi baru dari makanan dan ikon kuliner.
8. Pengembangan harus dilakukan untuk detil karakteristik karakter.

Enif Bramantyo

23 tahun, mahasiswa



Gambar 4.3 Enif Bramantyo

(Sumber:Surya Bagus)

1. Audien merasa bahwa alur dari komik mudah diikuti dan pembahasan dari komik menarik karena tiap seri memiliki tata cara pembahasan yang berkarakter namun masih tetap mudah diikuti

2. Ukuran font dirasa tidak ada masalah namun penempatan balon kata perlu diperhatikan dan sound effect belum ada.
3. Audien menyukai pembahasan yang digunakan menyampaikan informasi dalam komik
4. Kelezatan masakan dapat tersampaikan dengan baik ketika reaksi dari karakter terlihat ketika makan masakan yang terkait
5. Audien setuju akan penggambaran visual dari komik yang deskriptif dan informatif, bridging informasi dari cerita menuju ke sejarah masakan dinilai bagus.
6. Audien mengatakan bahwa build up dari pengenalan karakter hingga menuju ke konten memang perlu diadakan, audien mengatakan jika langsung menuju ke konten, maka komik ini tidak memiliki sisi penceritaan dan berakhir hanya seperti buku masak.
7. Kalau mau seri memang butuh karakter penyambung, namun jika author mampu memberi konten plot yang berbeda-beda dan menarik. Tapi yang harusnya diperhatikan adalah pembaca mencari sesuatu yang berbeda, maka dari itu pengembangan harus di memperhatikan plot dan pengembangan hubungan antar karakter kedepannya.
8. Karakter di soto ayam perlu dikembangkan agar dapat terlihat berbeda, terutama di arab dan cina, lainnya baik baik saja.

Azrul Sukma

25 tahun, praktisi di bidang komik



Gambar 4.4 Azrul Sukma

(Sumber:Surya Bagus)

1. Menikmati untuk mengikuti build upnya dan tidak langsung menuju ke konten namun chapter 2 terlalu lama
2. Ada beberapa yang perlu di pisah agar fontnya bisa terbaca
3. Audien memahami hook yang dijelaskan dan membuat audien ingin mencari lagi informasi mengenai soto
4. Penggambaran visual dari makanan dirasa cukup dan membuat audien ingin merasakan soto dengan tampilan yang sama persis untuk soto namun penggambaran detil dari klapertart dan sarikayo dirasa perlu dikembangkan dari pewarnaan detil dan tekstur
5. Infomatif namun gimik memasak kurang deskriptif
6. Audien menikmati progress menuju ke konten dan interaksi antar karakter. Audien mengatakan build up memang harus diadakan karena dalam mengenalkan secara bertahap dan stroytelling adalah daya jual komik
7. Audien menambahkan bahwa ia tertarik untuk mengetahui kembali komik ini untuk kedepannya, namun untuk antusias audien mengatakan bahwa komik ini sebagai bentuk pengenalan dari masakan, dan hook untuk membuat pembaca ingin membaca

seri berikutnya hanya untuk sekedar tahu. Pengembangan karakter utama sebagai pelaku utama dengan motif yang lebih solid diutamakan untuk pengembangan judul kedepannya

8. Karakter arab dan amerika perlu dikembangkan untuk membuat karakter lebih distingtif

Abie amadea

23 tahun, mahasiswa



Gambar 4.5 Abie Amadea

(Sumber:Surya Bagus)

1. Pacingnya enak, terbagi dengan pengenalan, pembahasan dan pembuatan masakan. Penjelasan tentang masakan terjelaskan dengan baik, flow bacanya baik
2. Kekecilan untuk platfrom handphone, konten bisa dijabarkan dan tidak bertele –tele
3. Terinformasikan dan tidak menggurui melainkan secara subconscious dan tidak tindak langsung
4. Tergambarkan dengan baik oleh orang yang sudah tau makanannya, dan belum karena belum dijabarkan secara dalam tetnang makanan yang terkait.
5. Komik dianggap informatif, namun untuk kata deskriptif audien merasa komik ini hanya menggambarkan proses memasak secara garis besar.
6. Fase cerita dianggap pas.pacingnya tepat, namun ada beberapa bagian dimana audien merasa informasinya dapat dikurangi dan dijelaskan seadanya saja

7. Keteratarikan dari audien yaitu ketertarikan kasual dimana ketika ia menunggu chapter berikutnya keluar dia tidak akan menunggu dan komik dirasa kekruangan hooknya.
8. Audien mengetahui selain dari tampilan karakter, gesture karakter juga

Pak John

35 tahun, Praktisi di bidang komik



Gambar 4.6 Pak John

(Sumber:Surya Bagus)

1. Pacing ceritanya mudah untuk diikuti di beberapa bagian harus dipecah kembali untuk memberi kesan komik vertikal
2. Keterbacaan font cukup, balon teks untuk informasi detil dirasa tidak mengganggu alur baca
3. Informasi mudah untuk dipahami, namun untuk deskriptif media komik dirasa tidak terlalu efektif
4. Detil dari masakan tergambarkan cukup baik, jika detil dari masakan lebih dari stilasi karakter maka akan terjadi tumpang tindih dan terjadi gap penggayaan yang fatal

5. Komik dirasa cukup informatif dan juga deskriptif, kembangkan dibagian detil takran dan cara masak untuk membuat konten semakin detil
6. Ada beberapa bagian dimana aksi harus dikurangi agar ifnormasi mudah tersampaikan
7. Ada baik pertimbangan untuk membuat alur cerita yang berantai dan membuat beberapa karakter menjadi tetap adalah hal yang harus di lihat kembali kedepannya
8. Penggambaran karakter arab dan cina dirasa kurang mewakili, pengembangan harus dilakukan.

BIODATA PENULIS



Penulis dilahirkan di Jombang pada tanggal 14 September 1995 dengan panggilan Oki. Oki adalah anak pertama dari tiga bersaudara dari keluarga bapak Andri Mulia. Penulis melaksanakan pendidikan di SDN Jati Asih 3 Bekasi, SMP 1 Muhammadiyah Jombang, SMAN 1 Mojoagung.

Setelah menyelesaikan pendidikan SMA, penulis mengikuti Jalur Undangan SNMPTN dan diterima di Jurusan Desain Produk Industri dengan NRP 3413100010. Selama menempuh perkuliahan, penulis telah menjadi ketua pelaksana Pameran Karya 1001 IDE : Marcapada dan mengikuti forum kreatif Kreavi dalam periode 2015-2016. Penulis juga menjadi Ketua dari Komunitas Jurusan *Digital Colouring* Selama periode 2014-2015.

Selain itu, penulis juga turut menjadi salah satu pengurus Desain Maskot untuk acara ITS EXPO periode 2015.